VK!

VIRTUAL KIDS! EDICIÓN DE LUJO

$30.00 No. 4

CLAMP

MUNDO MÁGICO



N. 4

Presenta
"CLAMP"
Septiembre 2006

Editor Responsable: Germán Flores Trujillo
Directora Editorial: Lilian Carrasco
Co-Editores: Lizbeth Carrasco
ambriels@hotmail.com
Israel Allende
zaratustra2002@hotmail.com
Colaboradores:
Fernando E. Magos
Hanguz
Necko
Hush-Ruin
Miguel Pardo
Alisha Faustinos
Lapislázul Knight
El Hongo
Krad
Limp Lantern
Yuki
Shyaoran
Diseño: José Refugio García Rivera
Gerente de Circulación:
Enrique Mayén
Atención a clientes: 91143120 Ext. 225
atencionaclientes@minaeditores.com
Virtual Kids! Edición de Lujo es una publicación mensual editada por:
Corporativo Mina, S.A. de C.V.
Impresión:
Editorial Mina, S. A. De C.V.
Tokio 424, Col. Portales, México, D. F. C.P. 53100
Distribución en D.F.: Despacho Flores Hermanos
Serapio Rendón 87 Col. San Rafael. Tel. 5566-6200
Distribución en el Interior:
CODIPLYRSA de CV
Serapio Rendón 87, Col. San Rafael, C.P. 06470, México D.F.
Distribución en Locales Cerrados:
Publicaciones CITEM, S. A. de C.V.
Av. Del Cristo 101 Col. Xocoyohualco, Tlalnepantla, Edo. de México C.P. 54080
Distribución en los E.U., Centro y Sudamérica:
Corporación Silcres
Av. Año de Juárez 84 Col. Granjas San Antonio México, D. F.

Reserva de derechos de uso exclusivo: 04-2003-071717230800-102
Certificado de Licitud de Título:
Certificado de Licitud de Contenido:
Correspondencia: Circuito Médicos 13, Cd. Satélite, Naucalpan, Edo. de México C.P. 53100
91143115 al 26



Editorial

Hace ya casi veinte años que el Manga Japonés recibió a Las Reinas del Shojo, un cuarteto femenino de dibujantes con un estilo sádico que podría clasificarse para mayores, sin llegar a ser pornográfico o hentai, sino mostrando las cosas tan frías como suelen ser, aunque también editando historias dedicadas al público infantil como Sakura Card Captor.

El equipo formado por Mokona, Agheka Ohkawa, Tsubaki Nekoi y Satsuki Igarashi comenzó como un grupo de dibujantes en su instituto, encargándose de una serie de Dôjinshis desde 1987 hasta 1991, los cuales eran presentados en una colección llamada CLAMP BOOK.

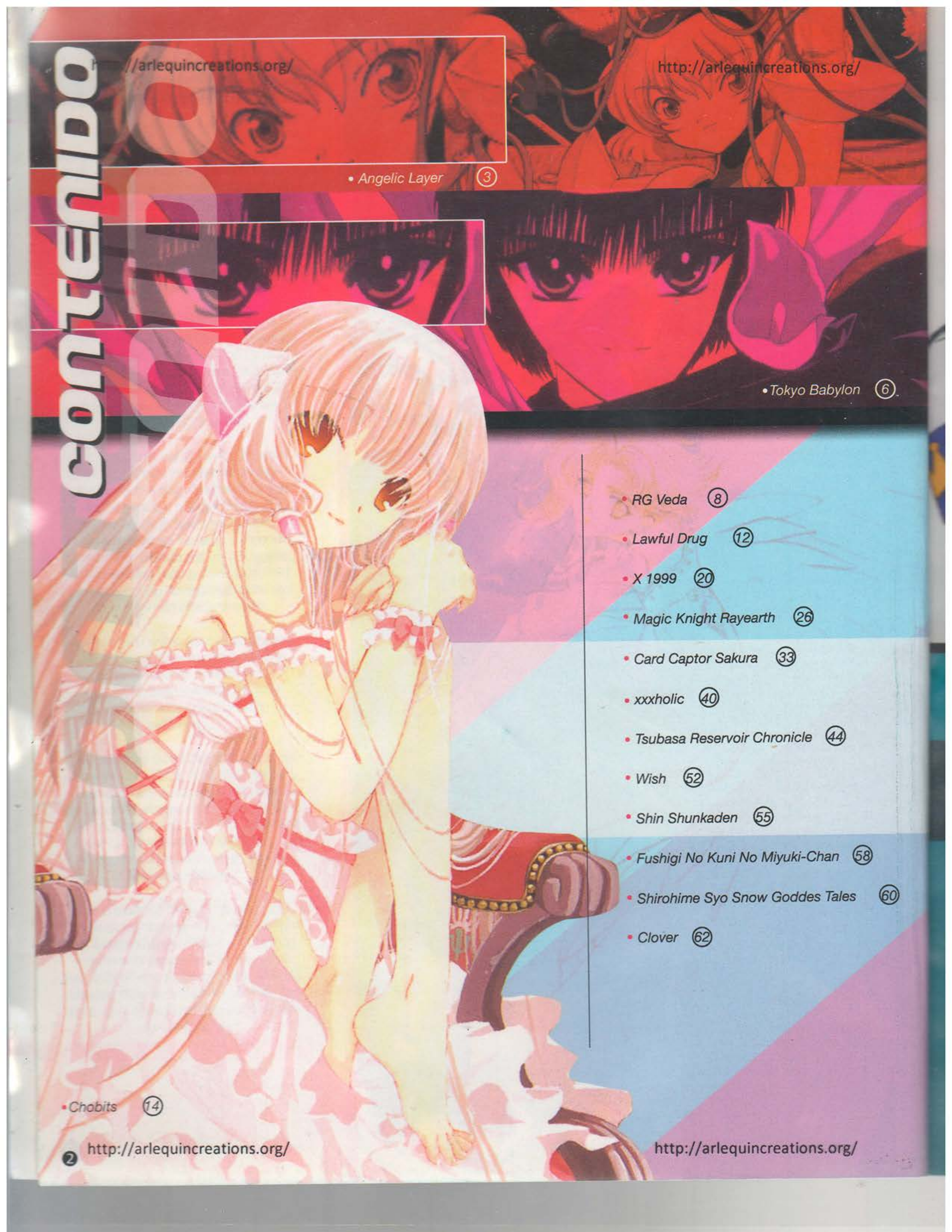
Inicialmente un grupo formado por 11 integrantes quienes escribía Shojo, el estilo de manga dirigido a chicas jóvenes, fueron cuatro las que lograron la fama con sus series clasificadas en yaoi o Shonen-ai, quienes comenzaron con la publicación de sus obras importantes en 1987 con Shining Star, pero sería hasta tres años después en que lograrían una fama absoluta con RG Veda.

Sus series se caracterizan por mantener una estructura de relación entre ellas, compartiendo varios momentos y referencias entre ellas, creando un universo único dramático en su continuidad.

Con más de treinta series editadas desde su debut oficial en el '87, con varias de ellas aún publicándose, mientras que la totalidad de ellas es vigente e incluso han llegado a nuestros manos hasta América Latina tanto en Manga como sus versiones en Anime transmitidas en Televisión por cable.

El equipo de CLAMP son sólo cuatro mujeres, pero cuentan con la capacidad para crear y llevar muchas historias a la vez, quienes aún siguen innovando y sorprendiendo en cada una de ellas, por esa razón te presentamos este especial, rindiéndoles una especie de culto a las reinas del shojo.

Atte: La Redacción



http://arlequincreations.org/

CONTENIDO

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/



angelic layer

Por KRAD New_krad@hotmail.com

Cuántos de nosotros no hemos soñado con tener nuestra propia muñeca que pueda hacer todo lo que le pidamos con un simple pensamiento (y créanme, los hombres somos los más interesados en que existan muñecas de ese tipo), desde caminar hasta enfrascarse en una pelea con el único fin de demostrar que su controlador (o en este caso "deus") es el mejor; y que tal si este sueño pudiera volverse realidad en un futuro ¿podrían imaginar como serían estas muñecas?, pues no lo imaginen más y mejor echen ojo a esta serie, la cual viene con sello de calidad, el sello CLAMP.

Ángeles en miniatura

En esta historia encontramos que la protagonista es una niña de nombre Suzuhara Misaki quien acaba de entrar a la secundaria Eriol que se encuentra en la ciudad de Tokio; razón por la cual decide ir a vivir a casa de su tía quien reside en esta ciudad (antes de llegar a este lugar vivía en un poblado con sus abuelos), pero ésta no es la única razón por la que viaja a Tokio, ya que también desea ver a su madre a quien no ve desde que estaba en el kinder y es precisamente su madre quien la deja al cuidado de sus abuelos.

Desgraciadamente es la primera vez que visita la ciudad por lo que apenas llega a Tokio se encuentra completamente perdida; por fortuna su atención es rápidamente interceptada por un gran monitor que transmite una batalla entre dos personas (eso es lo que ella piensa en el momento); al ver el combate, Misaki piensa que la persona de color blanco quien tiene menor estatura que su rival va a perder, pero grande es su sorpresa cuando al concluir la batalla la persona de color blanco es la ganadora, y sin perder tiempo empieza a preguntar qué era aquello que se estaba transmitiendo en la pantalla por lo que un hombre con lentes, bata blanca (y con cara de pervertido) se ofrece amablemente a explicarle lo que acaba de presenciar.

Este sujeto quien dice llamarse Icchan le explica que lo que acaba de ver no es una pelea entre personas sino de ángeles, que son pequeños muñecos que se pueden mover gracias a los deseos del "deus" (el deus es el encargado de controlar al ángel). Al descubrir que lo que estaba en la pantalla no es más que un juguete, rápidamente pregunta dónde puede comprar uno, por lo que es acompañada por Icchan a una juguetería cercana donde le indica qué es lo que necesita para hacer su propio ángel, mientras Misaki se dirigía a pagar, unos policías se presentan frente a Icchan y se lo llevan ya que una de las empleadas reportó que estaba persiguiendo a una chica por toda la tienda, por lo que Misaki se queda sola, perdida y sin dinero.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Inicia la aventura

Después de la aparente desaparición de Icchan, Misaki llega a casa de su tía gracias a la policía, ya en casa de tía Shouko ella explica el motivo de su tardanza y depués de una breve explicación decide bañarse por lo que toma su huevo de ángel (el cual es el contenedor del muñeco) y decide empezar a darle forma, inspirada por la pelea que presenciara en la tarde decide que su ángel será pequeño pero veloz y es de esta forma en que toma vida la pequeña compañera de Misaki a quien llama "Hikaru".

Al día siguiente Misaki se prepara para ir a la escuela y en el camino se encuentra con una simpática niña de kinder, la cual siente curiosidad por su ángel, ella se presenta con el nombre de Kobayashi Hatoko y quien a pesar de su corta edad, es toda una experta sobre Angelic Layer. Mientras están platicando se presenta ante ellas el hermano de Hatoko, Kotarou, el cual también ingresará a la secundaria Eriol.

Ya en la escuela y mientras se enteran que compartirán la misma clase aparece de la nada una chica la cual le aplica a Kotarou una llave con la cual lo deja sin sentido, esta chica se presenta como Kizaki Tamayo y es ella quien le pone un sobrenombre a Misaki llamándola "Misakichi", ellos dos se convertirían en los mejores amigos de Misakichi y serían ellos los que la acompañarían a lo largo de su aventura dentro del mundo de Angelic Layer.

Una vez finalizadas las clases, Misaki se reencuentra con Icchan quien le ayuda a entrenar y le da la tela necesaria para que vista a Hikaru quien hasta el momento se hallaba desnuda, una vez terminado el entrenamiento Icchan le dice que ya está calificada para participar en un combate real por lo que la lleva a un pequeño torneo callejero en el cual gana su primer combate, dando de esta forma el primer paso hacia un camino lleno de victorias y una que otra derrota, pero con cada batalla irá creciendo como deus y como persona, demostrando de esta forma que la edad y la estatura no importan en Angelic Layer.





Ángeles animados

Como casi toda serie de CLAMP, Angelic Layer cuenta con su propia animación, la cual está conformada de 26 episodios, en donde podemos observar como Misaki tiene que recorrer un largo camino antes de poder cumplir su sueño; si bien el anime se enfoca en la idea original del manga, sufre varias alteraciones lo que le da un poco más de dinamismo a la serie, el ejemplo más claro es la madre de Misaki, quien en el manga se separa de su hija por culpa de los nervios que sentía al estar cerca de su hija, los cuales llegaban a tal extremo que era capaz de desmayarse ante la más mínima muestra de cariño que recibiera por parte de su hija, sin embargo en la animación la historia cambia ya que en ésta se explica que la razón por la cual se separa de Misaki es debido a una enfermedad, la que le provoca la pérdida de movimiento en las piernas y puede llegar al grado de quedar paralítica; si bien este es el cambio más importante, también podemos observar dentro de la serie una que otra pelea de relleno y también podemos conocer el pasado de los personajes, el cual no se toca en el manga.



Para concluir

El manga de Angelic Layer comenzó a publicarse en el año de 1999, dicho manga corre a cargo de la Editorial Kodokawa Shoten, quien nos presenta la historia dentro de su revista mensual Nakayoshi, que se dedica especialmente a la publicación de historias de corte shojo, y fue recopilado en 5 tomos en el 2001.

Sin duda es muy recomendable y es una pieza que no puede faltar en tu colección de CLAMP, siendo tal vez su único pecado el excesivo uso de dibujos superdeformeds, los cuales parecen utilizar cada vez más conforme va avanzando la historia. Afortunadamente es muy fácil encontrarlos en México y lo mejor es que completamente traducido al español gracias a una de las editoriales de mayor circulación en nuestro país, o si lo prefieres puedes encontrarlos en convenciones o tiendas especializadas traducidos en inglés o en su versión española.

Por ultimo y para finalizar, cabe resaltar como dato curioso que el nombre del ángel de Misaki proviene de Hikaru, una de las protagonistas de la serie Magic Kinght Rayearth, pero ella no es la única ya que conforme avanza la historia nos encontramos con otra participante de nombre Jounouchi Sai, quien es acompañada por su ángel de nombre Shirahime nombre que recibe la protagonista del manga titulado Shirahime Syo "La Princesa de las Nieves".

TOKYO



Por Limp Lantern limp_lantern@hotmail.com

Entre los elementos recurrentes utilizados por las integrantes de CLAMP, se encuentra el esoterismo, tema antes visto en RG Veda, Card Captor Sakura, etc., mismo que se presenta una vez más en Tokyo Babylon, donde se mezcla la magia del pasado y la corrupción actual que se vive en Tokio, dando como resultado una nueva Babilonia, donde sus habitantes sólo encuentran desesperanza y tristeza, sin notar los espíritus y fantasmas que se encuentran entre ellos.

Este manga de CLAMP fue publicado en la revista South, de la editorial Shinsokan Co., la historia posee diálogos Shonen- ai, junto con algunos yaoi. Para aquellos que apenas estén empezando a sumergirse en el anime, te damos una breve descripción de algunos términos: Los diálogos Shonen-ai son aquellos que versan sobre las relaciones homosexuales de hombres adultos o de los adolescentes, mientras que los diálogos yaoi ilustran de forma explicita dichas relaciones homosexuales entre hombres, el yaoi proviene de las expresiones "Yama Nashi – Ochi Nashi – Imi Nashi" que pueden traducirse como "Sin clímax-sin chiste-sin significado". Lo que da a entender al lector de que se tratan de diálogos que no muestran una historia altamente compleja, sino solamente centrada en la actividad sexual de los protagonistas.

La historia

El argumento se centra en la ciudad de Tokio a finales del siglo XX, la cual se ha convertido en una megalópolis moderna donde los conceptos de bien y mal pueden incluso ya no existir. Una ciudad tan grande y con tanta actividad que se dice que nunca duerme, las luces de neón permanecen encendidas toda la noche, los habitantes de la ciudad pueden tener tanta diversión como quieran y a la hora que lo deseen, mientras que la población va en un aumento continuo.

Pero incluso a pesar de sus avances, no se han podido dejar atrás las antiguas creencias religiosas, ocasionando que las sectas no dejen de existir, dando paso a una serie de misteriosos sucesos que causan el pánico dentro de la población activa de la ciudad.

BABYLON





Odio generacional

Otro rasgo constante y antiguo de la ciudad, es que desde tiempos ancestrales ha recibido la protección de dos familias enemigas, los Sumeragi y los Sakuratsukamori, conocidos como Onmyoji, los maestros espirituales del Ying y el Yang, y de los cinco elementos de Oriente (Agua, Aire, Fuego, Tierra y Madera) para combatir a las fuerzas sobrenaturales y poder comunicarse con los espíritus.

El descendiente de la familia Sumeragi es Subaru Sumeragi, poseedor de incomparables poderes espirituales, quien vive junto a su hermana Hokuto Sumeragi, la cual aún no ha desarrollado sus poderes. Ambos hermanos han entablado amistad con Seishiro Sakurauska, un veterinario de veinticinco años de edad, quien constantemente declara estar enamorado de Subaru. Hokuto tiene constantes sospechas acerca de que Seishiro es el último descendiente de la familia Sakuratsukamori, el clan de asesinos que ha permanecido oculto en Japón.

La lucha

Mientras que Subaru lucha contra varias anomalías dentro de Japón contra los espíritus, recibe ayuda casual de Seishiro, llevándolo a sospechar que se trata de más que un simple veterinario.

Al avanzar la trama, Subaru es atormentado por sueños extraños donde al pie de un árbol de cerezo, un adolescente le habla haciendo relación entre el pálido color rosado de los pétalos y la sangre de cuerpos enterrados en él. Pero cuando Seishiro se adentra dentro de la vida de Subaru, y logra por fin enamorarlo, comenzará el clímax de la serie, y con ella todas las revelaciones.

El nombre de la serie hace referencia de Tokio con la antigua ciudad de Babilonia, que en su momento fue destruida por causar la ira de Dios debido al exceso de grandeza y soberbia de que la ciudad había acumulado.

Por Miguel Pardo hush.ruin@gmail.com

RG V

Dice la profecía que descenderán seis estrellas, astros que traicionarán al cielo. Y antes de que se desenlacen los hilos del destino, cada quien deberá tejer el suyo. Adoptando la forma de alguna criatura de acuerdo a las indicaciones de los familiares, sin tomar en cuenta la bondad o maldad. Al reunirse seis estrellas el reinado del Cielo habrá de expirar, gobernando alguien más el orbe estelar, tanto de las estrellas oscuras como celestiales, la llama del espíritu será la que arrase con el mal del universo. Seis estrellas reunidas serán las que tendrán la dominación total, entonces los cielos serán destruidos.

Se trata de RG VEDA, otro de los mangas de CLAMP, cuya trama transcurre en diez volúmenes. La mayor importancia de la serie es que se trata de la primer obra de éxito que tuvo CLAMP, publicada en 1989.

El tema principal de la saga es el destino, y como soporte dramático consta con elementos extraídos del Rig Veda, uno de los libros sagrados del hinduismo, de ahí el nombre RG Veda. Los primeros tomos cuentan con un rudimentario grafismo que va evolucionando hasta llegar a los últimos números a uno mucho más trabajado y estético.

El anime

De la serie RG Veda se editaron dos OVA´s en Japón, las cuales fueron reeditadas en un mediometraje de 60 minutos para su venta en Europa y América, con algunas escenas suprimidas de la versión japonesa. Y al igual que otra serie presenta sucesos no ocurridos dentro del manga, como el ataque al palacio de Zenmi por las estrellas, y también suele resolver de manera distinta los hechos a lo ocurrido en el manga.

El manga

La trama de la saga comienza con el guerrero Yasha, el más destacable dentro del Tenkai (Reino del Cielo), quien recibe ordenes de eliminar a Kuyoh, la vidente del antiguo emperador. Al encontrarse con la anciana escucha la profecía de cómo seis estrellas se reúnen para acabar por completo con los cielos (Ten), lo que Yasha interpreta como el acabar con la vida del emperador Taishakuten (Tentei), además Kuyoh le anuncia a Yasha que deberá adoptar a un bebé, quien provocará desgracias y será la causa de su muerte.

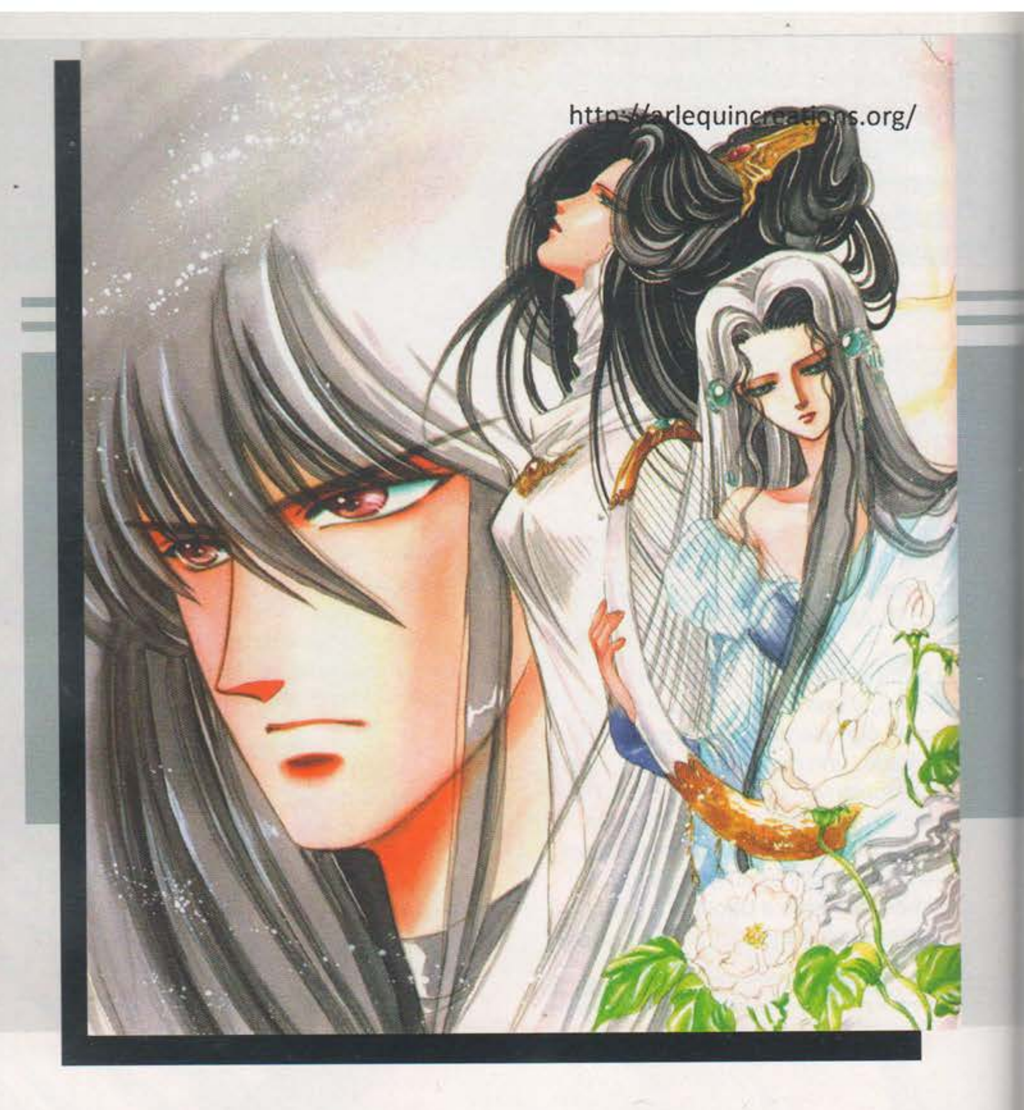
Al acudir al lugar donde Kuyoh anunció que encontraría al bebé, Yasha utiliza su espada Yama-to para liberarlo de un campo de fuerza que se encontraba encerrando al pequeño, quien resulta ser el único sobreviviente del clan Ashura. Momentos después se presenta frente a Yasha una visión adulta del pequeño Ashura, quien advierte que debe dejarse en el estado en el que estaba, ya que de ser despertado traerá al infierno mismo al mundo.



Comienza la aventura

Ahora con Ashura como compañero, Yasha va en búsqueda de cada una de las seis estrellas, y las ataca al estar reunidas y listas para destruir al emperador. Y es cuando se le revela el verdadero significado de la profecía, pues al morir las seis estrellas, renacería el Dios del Caos y la Destrucción, reencarnado en el cuerpo de Ashura. Dispuesto a destruir todo lo que existe, incluyendo a Yasha, nadie puede detener a Ashura, salvo él mismo. Revelando nuevamente su antigua personalidad, el Yasha dormido al encarnar el Dios de la Destrucción, despierta y se suicida, encerrando su cuerpo nuevamente dentro de un campo de fuerza como del que fue liberado.

Pasan los años y el Imperio se alza con Ten como gobernante, mientras Yasha permanece junto al cuerpo dormido de Ashura, esperando que éste pueda volver a despertar algún día, hasta que Kujaku llega a avisarle de la muerte de e Taishakuten, pero al darse cuenta de que Yasha jamás abandonaría su lugar junto a Ashura, decide sacrificarse, y así dar vida de nuevo a Ashura.



http://arlequincreations.org/

Las seis estrellas

Karura-Oh

Reina del clan Karura del Sur, una mujer seria, poderosa y distante que conoce a Yasha desde la infancia. Cuando el clan Yasha fue destruido trabajó con el clan Ryu para proteger a los cuatro territorios del reino acatando las órdenes de Taishakuten, sin estar de acuerdo con ellas.
Sin embargo, Karura no se revela contra el emperador para proteger la vida de Kariohbinga, su hermana menor, quien por su delicada salud no puede alejarse del territorio del clan. Kariohbinga es llevada ante el emperador para cantar en el aniversario de su coronación, pero al terminar, muere a los ojos de su hermana.
Desde ese momento Karura vivió para cumplir último deseo de su hermana, alcanzar su libertad, acabando con Taishakuten.
Karura es acompañada por una enorme ave, Garuda, pues todos los miembros del clan están emparejados con una determinada ave con quienes comparten su vida hasta su muerte.

Kendappa-oh

Es la arpista favorita de Taishakuten, reina del clan de músicos Kendappa, otra de las amigas de la infancia de Yasha e hija del antiguo general Jikoku, quien fue asesinado por Taishakuten en una batalla 300 años atrás. Kendappa juró ante el cadáver de su padre que sólo serviría al más fuerte, ya que odiaba a los débiles, como su madre, que murió enamorada de un joven Yasha.

Soma

Es la última del clan de curanderos Soma, ya que Taishakuten destruyó a los miembros del clan y a los padres de Soma, debido a que temía el poder que poseían, puesto que tenían la capacidad de otorgar la inmortalidad, dando a beber su sangre. Desde la destrucción de su familia, Soma juró venganza y permaneció escondida junto con Kendappa dentro de su palacio hasta unirse con un grupo de liderado por Yasha, buscando venganza. Es asesinada por Kendappa y cuando intenta suicidarse trata de utilizar su poder para poder salvarla, sin embargo Taishakuten la detiene y ambas fallecen.

Ryu-oh

Es rey del clan Ryu del oeste, quienes protegen al reino acuático. Siguió a Yasha para probar su fuerza con él, pero continuó en el grupo para entrenar, no tenía nada personal tenía contra Taishakuten.

http://arlequincreations.org/

 http://arlequincreations.org/

Ashura

Es el único descendiente de Ashura-oh, un guardián celestial antiguo muerto en misteriosas circunstancias 300 años antes. Ashura-oh para evitar ser culpable de la reencarnación del Dios de la destrucción hizo un plan con Taishakuten. Una persona dulce y tierna quien frecuentemente es atormentada por las muertes que ha ocasionado y las que ocasionará, en su juventud con un aspecto de niña, pero más tarde como un andrógino joven, cuyo lazo con Yasha podrá ser lo único que cambie el destino.

Yasha-oh

Se trata del rey del norte, quien gobierna el desafortunado clan Yasha que es destruido por Bishamonten, para evitar el cumplimiento de la profecía. Un hombre recto y serio, cuya única debilidad es su apego a Ashura. Maneja la espada Yama, confiada al clan por un ser de alas negras, quien les enseñó a manejarla. Yasha pudo conocer al ser de la leyenda, Kujaku, quien forjó la espada al saber que un rey Yasha despertaría a Ashura, y dicha espada sería la que controlará el lado oscuro de Ashura.



http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

LAWFUL DRUG

http://arlequincreations.org/

Por: Yuki (Mayra)

Lawful drug no se trata de un romance entre dos adictos como podemos suponer por el nombre de este manga. El nombre sólo hace alusión a que los protagonistas trabajan en una droguería (una especie de farmacia).

Kazahaya es un chico muy especial, ya que ve cosas que el resto no ve y Rikuo hace cosas que la gente normal no hace, una parejita muy interesante ¿no lo creen?

La Historia

La historia comienza cuando Kazahaya Kudo, un joven con un extraño don (cuando toca a una persona o un objeto tiene visiones) sin dinero y ningún lugar para resguardarse en invierno, es encontrado en estado casi agonizante en la noche de navidad por Rikuo Himura, quien lo recoge (como si fuera un perrito) y lo lleva al lugar donde vive (la droguería), lugar donde reside gracias a un "trato" con el dueño, de nombre Kakei (un hombre muy "amable"), a quien logra convencer que deje trabajar (y vivir) con él a Kazahaya, quien acepta no muy convencido.

Sin embargo cosas extrañas pasan en este lugar, empezando por el "amigo" del dueño que duerme en la droguería de día mientras ellos trabajan atendiendo al público, esto hace que Kazahaya se pregunte qué es lo que este sujeto hace por las noches, mientras que Rikou es "atacado" constantemente por los recuerdos de una misteriosa mujer llamada Tsukiko.



Conclusión

En resumen, una dosis perfecta de misterio, energías psíquicas, historias y las situaciones extrañas de los protagonistas, a la par que mientras avanza la historia se va descubriendo poco a poco el pasado de los protagonistas. Nuevamente las chicas de CLAMP logran un éxito con este manga, que según sé son tres tomos y nada más (que pena TT.TT.)

PERSONAJES

Kazahaya Kudo

Trabaja en la farmacia y tiene el poder de ver visiones con sólo tocar un objeto o persona, visiones que reflejan el pasado de lo que toca.

Rikuo Himura

Compañero de Kazahaya que tiene la capacidad de telekinesia (mover y romper objetos con el poder de su mente).

Kakei

Es el jefe de la farmacia y tiene el poder de ver el futuro de cualquier persona, a excepción del suyo.



Por Alisha Faustinos ambriels@hotmail.com

http://arlequincreations.org/

HOBITS

Cuando la tecnología es sólo un pretexto para descubrir el sentido de la vida misma.

Chobits salió a la luz en la revista Weekly Young Magazine, perteneciente a la editorial Kodansha, desarrollándose la historia en 8 tomos. El éxito de esta creación de CLAMP no se hizo esperar, por lo decidieron adaptarla al anime, mismo que se conforma de 27 capítulos (24 de serie regular y 3 de resumen).

La historia da inicio cuando Hideki deja su pueblo natal para llegar a ser alguien, ya que no quiere vivir en medio del campo y ganarse la vida ordeñando vacas. No teniendo más pertenencias que su ropa, Hideki llega a Tokio para establecerse y prepararse para el examen para entrar a la universidad. Un poco ingenuo y hasta cierto punto torpe, Hideki descubrirá con asombro un mundo totalmente nuevo, y será testigo de cómo una capital japonesa ha sido invadida por la modernidad.

Dentro de las novedades, descubre a los persocon (contracción de la expresión "Personal Computer"), androides que representan la unión de los sueños y la tecnología. Dichos persocons acompañan diariamente a sus dueños, los humanos. Socios, acompañantes, empleados, amantes… todo esto son los persocon, quienes participan en todas las actividades de la vida contemporánea.

Maravillosos e indispensables sin duda, los persocon tienen una visible contrariedad… son muy caros, motivo por el cual el joven Hideki no puede tener el suyo propio, y sueña que algún día lo tendrá. Pero el destino le tiene preparada una extraña jugada, ya que un día mientras regresaba a su casa, en un basurero se encuentra a una persocon, aparentemente descompuesta, por lo que no lo duda ni un segundo y se la lleva a su casa… acción que hará que su vida de un giro de 180 grados.

Ya en casa y con el bello persocon (con apariencia de mujer) en el piso, el joven Motosuwa tendrá que usar más allá de las neuronas para poder encenderla. Logrado su cometido, Hideki se las ingeniará para adaptar a su nueva adquisición a la vida cotidiana, quien es como una hoja en blanco. Su nombre de la persocon es Chii, mote dado por Hideki ya que el bello androide rubio no sabe decir otra cosa más que esa palabra.

Al no saber cómo tratar a Chii, Hideki decide pedír ayuda a Shinbo, su vecino y compañero de clase, quien ya tiene experiencia con las persocon, ya que tiene una de bolsillo llamada Sumomo, quien le teme a Hideki, ya que la mayoría de las veces que tiene contacto con él, el dueño de Chii actúa como un desquiciado. Así, se irán añadiendo personajes que por un lado le irán dando sentido a la vida de los protagonistas, y por otro lado, despertarán una serie de intrigas alrededor de Chii.

http://arlequincreations.org/



En términos generales…

Lograr encasillar a Chobits en un sólo género resulta difícil e imposible, ya que esta historia es el ejemplo claro de mezcla de géneros, característica notable de la mayoría de los mangas japoneses.

Existe el romance, por parte de Hideki, quien se siente atraído por Yumi; la comedia, por parte del protagonista quien se infarta cada vez que ve con poca ropa a Chii; además de que se desarrolla el misterio, que gira en torno al origen de Chii, todo esto desenvuelto en un notorio ambiente sci-fi.

La historia en sí, se basa en una ya historia clásica tratada en La Bella y la Bestia y Frankenstein, sin embargo Chobits, no sólo se instala en desarrollar la historia romántica, en donde la bestia alcanza el amor, sino que existe un trasfondo enigmático que va desarrollándose poco a poco de forma interesante.

http://arlequincreations.org/

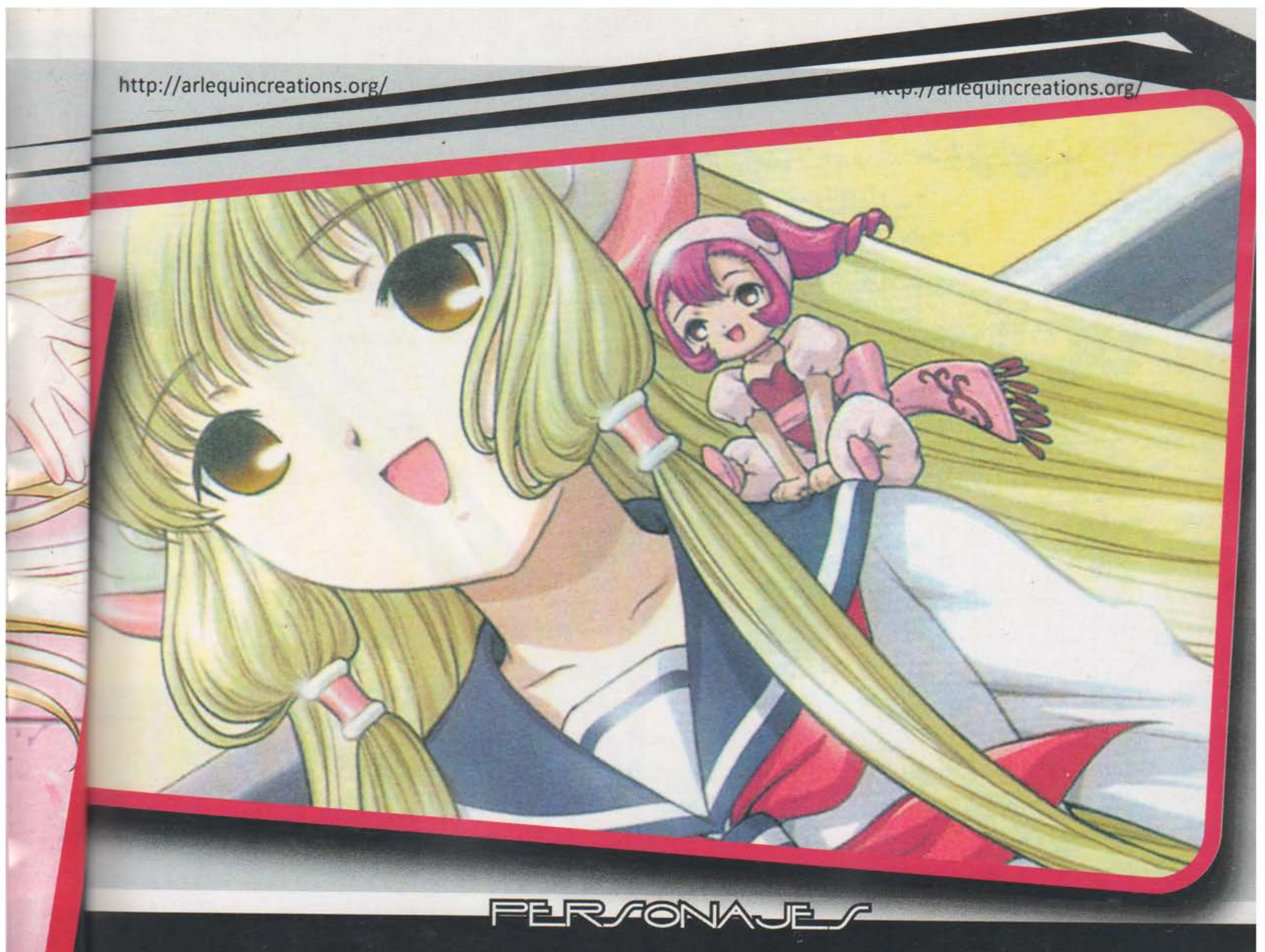
Historias conectadas

La trama sigue dos temas principales que se conectan mediante cuatro "pares", lo que hace que la historia se renueve constantemente. La cuestión del luto de Minoru-kun (el niño genio-millonario), se proyecta en el desamparo de Ueda-san (el Chef jefe de Chii). La interrogación constante sobre su "yo" por parte de Chii, corresponde a la nueva vida de Takako (maestra de Hideki y Shinbo) después del fracaso de su matrimonio. Por lo tanto, es un juego de espejo: La hermana muerta de Minoru está representada por Yuzuki, su bella creación de color azul; la mujer difunta de Ueda-san deja lugar a Yumi (compañera de trabajo de Hideki), mientras que Chii y Takako encuentran a su pareja ideal en Hideki y Shinbo, respectivamente.

Chobits realiza una interesante reflexión referente al hombre y su alteridad robótica, que a su vez plantea una serie de cuestionamientos que pasan por la cabeza de cualquier lector, tales como: ¿un ser artificial podría llegar a desarrollar sentimientos?, ¿es "válido" el amor entre una máquina y un humano? y ¿qué diferencia existe entre los persocon y los seres humanos?. Respecto a la última pregunta en el mismo anime y el manga se obtiene la respuesta: la capacidad de soñar.

http://arlequincreations.org/





PERSONAJES

Hideki Motosuwa
Chico retraído y algo olvidadizo, que en la ciudad descubrirá una nueva vida, y un gran amor… por una computadora personal. Debido a su timidez, Hideki no sabe cómo reaccionar ante diversas circunstancias que pondrán sus nervios de punta, que van desde ver a Chii semi desnuda hasta no saber qué responder en los exámenes. Es muy trabajador y buen amigo.

Sumomo
Es una persocon de bolsillo de Shinbo. Es ocurrente, divertida y no le teme a nada… sólo a Hideki. Acompañará a Chii en todo momento y le servirá como maestra.

Chii
Persocon que se caracteriza por su hermosa voz, largo cabello rubio y bello rostro. En un principio es como un bebé, ya que no tiene ni recuerdos ni conciencia. Es ocurrente y graciosa, aunque la mayoría de las veces se encuentra en peligro debido a su inocencia. A medida que pasa el tiempo Chii descubrirá la forma de comunicarse y hará hasta lo imposible por complacer a Hideki, pero en ese camino descubrirá que tiene un misterioso pasado, y que no es una persocon cualquiera.

Hibiya Chitose
Casera del edificio en donde habitan Hideki y Shinbo. Se caracteriza por ser amable, dulce y buena persona. En un principio se muestra como un personaje secundario, sin embargo conforme avanza la historia, Hibiya tendrá un gran peso en la trama.

Hiromu Shinbo
Buen amigo y extrovertido, Shinbo es el vecino de Hideki quien cae enamorado de su profesora, a quien en un principio sólo le servía de confidente, para después convertirse en su gran amor.

http://arlequincreations.org/



1999

Por Lapislázuli Knight

Esta historia del grupo de chicas de CLAMP es un manga que detalla el Apocalipsis profetizado para 1999. El primer cápitulo apareció en la revista mensual Monthly Asuka en Mayo de 1992. Aunque el manga aún no está completo ha sido adaptado a una película (X 1999: La Guerra del Destino). El manga es publicado en Japón por Kadokawa Shonen bajo la línea de Monthly Asuka, en Norteamérica es publicada por Viz Media y en México es publicado por Editorial Vid.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/



Problemas Internos

En lo que ha sido una disputa entre las chicas de CLAMP y los editores de Asuka el manga fue detenido en marzo del 2003 supuestamente porque en opinión de Asuka se estaba volviendo muy violento, sin embargo, el grupo CLAMP se mostró renuente y se negó a cambiar sus planes para la historia de X. Como resultado de esto X y Lawful Drug fueron puestos en suspensión indefinida.

En una entrevista publicada en la revista PUFF, CLAMP clama que si en verdad Asuka creyó que la serie se estaba volviendo muy violenta, las razones verdaderas de la suspensión de X eran el gran terremoto Hanshin y el incidente de Sakakibara en los que se destruye a Japón. Como X es una serie que pone a los terremotos como signo del fin de los días y contiene escenas de extrema mutilación y decapitación, CLAMP decidió que no era el momento correcto para sacar el final de X como lo habían planeado.

La Trama

Kamui Shiro regresa a Tokio después de seis años para honrar el último deseo de su madre, que es el de completar su destino, aunque todo lo que desea es que los demás lo dejen solo. Kamui vuelve a encontrar amigos de su infancia como Fumma y Kotori Monou, a quienes no quiere involucrar en su destino. Sin embargo va conociendo a muchas personas que le explican su destino y la gran decisión que debe hacer, el de convertirse en un dragón del cielo y defender a la humanidad o convertirse en un dragón de la tierra y luchar por la supervivencia de ella.

Tokio parece ser el nexo mágico de la energía mágica que protege a la humanidad. Esto es con base en barreras que se han construido desde hace mucho tiempo y otras que son relativamente recientes. Dichas barreras son edificios comunes y de uso diario, siendo las principales el edificio de la Dieta Nacional y la Torre de Tokio (aunque hay otros como la Línea Yamanote, el templo Yasukuni, la plaza del sol de Nakano, el edificio Sunshine, los rascacielos de Shibuya y Shinjuku). Los Siete Ángeles (o Dragones de la Tierra) destruyendo estas barreras liberarán el poder de la Tierra para que ésta se regenere, sin embargo esto matará a toda la raza humana. La misión de los Siete Sellos (o Dragones del Cielo) es evitar esta destrucción, para esto cuentan con una barrera que ellos mismos llaman Kekkai, (traducido como barrera espiritual o psíquica) que es una figura geométrica que expanden para cubrir el campo de batalla, enviando este espacio a otra dimensión donde el lugar no es dañado por la batalla, sin embargo sólo hay 3 maneras de salir de esa barrera: con el consentimiento de quien la creó, que quien la creó la levante y matar o dejar en agonía al creador.

Así en este escenario Kamui debe decidir entre la tierra y la humanidad, pensando en sus seres queridos y el lugar en donde ellos viven.

http://arlequincreations.org/



Opinión acerca de la serie

Esta serie es muy recomendable en muchos aspectos, independientemente de la violencia que presenta (el fin del mundo involucra algo de violencia ¿no creen?), hay otros aspectos a tomar en cuenta de esta serie ya que los personajes van cambiando y madurando conforme pasa el tiempo, las pasiones, enfrentamientos, rencores y sobre todo los deseos de cada uno de los personajes son determinantes para el futuro de la Tierra.

Encuentro que la evolución emocional de los personajes es crítica, debido que en esto radica el gran cambio en el destino que se espera, hasta ahora en el manga todo se presenta de una manera depresiva anunciando la victoria de los Dragones de la Tierra y la muerte de Kamui, pero es precisamente los deseos de Kamui quienes pueden cambiar el destino y su relación con los demás personajes, durante la trama lo hacen ver que aún hay algo que no ha descubierto y que yace dentro de él.

http://arlequincreations.org/



PERSONAJES

Kamui Shiro

Es un joven que posee un inmenso poder psíquico y espiritual manifestado desde temprana edad (según la serie) su destino es decidir si la Tierra es destruida o salvada. En su infancia Kamui vivía en Tokio enfrente del templo Togakushi y se volvió amigo de Fumma y Kotori Monou, hijos del dueño del templo. Juró proteger a Kotori y nunca hacerla llorar y a cambio Fumma le prometió protegerlo. A la edad de nueve Kamui se muda con u madre a Okinawa donde vive hasta la muerte de su madre. A su regreso a Tokio, Kamui aparece como un chico rudo, frío y muy antipático pero esto era un acto para evitar que Kotori y Fumma se involucraran en su destino, y quiere dejar Tokio tan pronto sea posible.

Sorata Arusigawa

Un adolescente alegre e irreverente que posee diversas habilidades de ocultismo, criado por monjes budistas de la secta Shingon después de sacarlo del seno familiar. Él siempre se metía en problemas con los monjes al robar comida antes de la cena, sin embargo su aprendizaje sobre sus habilidades y poderes fue muy rápido y demostró ser una persona noble. Fue profetizado para proteger a Kamui con su vida, pero que moriría por una mujer.

Arashi Kishuu

Una niña descubierta y criada por sacerdotisas del templo Ise, ella es llamada la sacerdotisa oculta de Ise y es la Dragón del Cielo más cercana a la princesa Hinoto. Su especialidad es la pelea con la espada que surge de su mano izquierda. Su actitud al principio es fría y estoica, pero el amor que le profesa Sorata hace que esto cambie durante la serie.

Yuzuriha Nekoi

Una chica de catorce años muy alegre que es descendiente de los guardianes del templo Mintsumine. Yuzuriha siempre es acompañada por su lobo espiritual Inuki que se puede transformar en cualquier cosa que ella desee y que sólo aquellas personas con poderes en lo oculto pueden ver. Su personalidad alegre disuelve la latente tensión entre Kamui y el resto de los Dragones del Cielo.

http://arlequincreations.org/



Kuzuki Kakyo

Un caminante de los sueños en coma permanente que tiene la apariencia de un hombre alto con cabello largo y blanco con una expresión triste. Kakyo conoció a Hokuto en un sueño y se enamoró de ella, sin embargo vio en sus sueños que ella estaba destinada a morir y a pesar de sus esfuerzos no logró impedir su muerte. Después conoce a Kotori en sus sueños y se da cuenta que ella va a morir a manos de su hermano mayor. Él ya ha perdido toda esperanza y sólo desea morir y Fumma lo convence de que él es el único que puede concederle ese deseo.

Asagi Shogo

Este personaje es especial ya que sólo aparece en la película para rellenar el puesto de Kakyo quien aún no aparecía en el manga al tiempo en que la película fue lanzada. Él es un chico alegre, rudo y testarudo como Sorata y al igual que Yuto es un mago del agua (aunque la habilidad hidrokinesica de Yuto no había sido revelada en el manga todavía).

Subaru Sumeragui

Un personaje de una serie anterior a X llamada Tokyo Babylon. Es el jefe de la treceava generación del clan Sumeragui un clan de Onmyoji. Una vez fue un alegre adolescente que se enamoró de Seishiro Sakurazuka, quien resultó ser un mítico asesino rival de su clan, conocido como Sakurazukamori y que fue quien mató a su hermana Hokuto Sumeragui. Después de la muerte de su hermana se vuelve frío y casi insensible muy similar a Kamui, este parecido hace que se acerquen más y ambos se vuelvan más expresivos.

Karen Kasumi

Una mujer devotamente católica, fue maltratada por su madre al considerarla como demonio cuando los poderes de su hija se manifestaron. Karen siente una gran admiración (y a decir verdad también atracción) hacia Seiichiro Aoki. Esta mujer aunque devotamente católica trabaja en un lugar "non sancto" y usa ropa muy seductora pero eso sí nunca se separa de su crucifijo que es un legado de su madre.

Seiichiro Aoki

Un gentil editor que trabaja en la Editorial Kadokawa, que también es un Amo del Viento que está casado y tiene una esposa e hija. Su actitud siempre es gentil y sólo se le ha visto enojado cuando Karen trató de dormirlo para ella ir a pelear y morir sola, él llega sólo a una amistad profunda con Karen y le promete llorar si ella muere. Su actitud compasiva y amistad con Karen hacen que evolucionen aún más como personajes haciendo que la historia tome tintes más serios y adultos debido a su relación.

Fumma Monou

El antagonista principal, antes de su oscuro ascenso a Dragón de la Tierra él fue un muchacho gentil y amable que ayudaba a su padre en las labores del templo y cuidaba de su hermana Kotori. Después de la muerte de su padre, descubre que es la estrella gemela de Kamui y cuando éste decide ser Dragón del Cielo Fumma es forzado a convertirse en Dragón de la Tierra. Él como Dragón de la Tierra procede a cumplir los deseos de las personas que lo rodean (de manera algo funesta ya que muchos mueren en sus manos). A diferencia de la serie y la película, en el manga Fumma es mucho más sádico y demoniaco en su comportamiento.

Yuto Kigai

Un burócrata al servicio del gobierno de Japón relacionado con Kanoe, quien junta a los Dragones de la Tierra, ve a Satzuki como su protegida y trata de educarla acerca de sus emociones, siempre con gentileza y buen humor. Aunque es un fiero guerrero en batalla, comúnmente tiene agradables charlas con sus oponentes casi como si estuvieran charlando y tomando café. Yuto originalmente apareció en un dojinshi como un estudiante universitario en el campus CLAMP.

Satsuki Yatouji

Una mujer ingeniosa y compleja, no muy sociable que tiene un gran amor por las computadoras, los humanos se le hacen aburridos y en cambio prefiere la interacción con las computadoras, siendo ella una especie de "tecnomante" con la habilidad de insertar cables en su cuerpo para su interfase con las computadoras.

Es extremadamente racionalista y seca, pero Yuto la va educando y le hace aflorar sus emociones conforme avanza la serie.

Kusanagui Shiyuu

Un miembro de la fuerza de autodefensa de Japón (JSDF) quien está telepáticamente unido a plantas y animales de la tierra y se encuentra resentido con la humanidad por la contaminación del ambiente, aunque sus puños tienen la fuerza de un terremoto es el menos antisocial de los Dragones de la Tierra y el menos activo en la destrucción de Tokio. Él conoce a Yuzuriha quien se enamora de él (ya que es el primer hombre que llega a ver a Inuki), las intenciones de Kusanagui son meramente platónicas ya que Yuzuriha aún es una niña.

Seishiro Sakurazuka

Originalmente apareció en Tokyo Babylon en el que parecía ser un veterinario que estaba conciente de la magia. Seishiro es en realidad el Sakurazukamori, un asesino solitario destinado a matar para alimentar un cerezo demoniaco, cuyos pétalos se tiñen de rosa con la sangre de sus víctimas. Él clamó estar enamorado de Subaru Sumeragui y en muchas ocasiones lo protegió al grado de llegar a perder un ojo por él. Al final se revela como el frió asesino que es y mata a Hokuto Sumeragui, hermana de Subaru.

Nataku

Un clon andrógino (aunque este término no es del todo exacto para describirlo debido a que no tiene sexo) con habilidades psíquicas extremas, que nació del material genético de Kazuki Tojou y su padre Masaka, quien era hijo del presidente de Farmacéuticas Tojou, quien desea destruir la espada de Kamui para que no llegue el día prometido. Nataku se relaciona en batallas con Karen en el manga y ella le hace ver que no es un clon sin sentimientos y Nataku la llega a considerar la madre que nunca tuvo.




MA
KNIGHT







Por El Hongo

En otra dimensión, en un mundo muy lejano existe una leyenda que cuenta de tres niñas que lucharán y lograrán salvar a este mundo, ellas despertarán a los genios y con la ayuda de sus poderes mágicos lograrán vencer al enemigo.



Este es el inicio de la presentación del anime transmitido por TV Azteca en el año de 1996 bajo el nombre de Guerreras Mágicas, cuyo título original es Magic Knight Rayearth creado por las chicas de estudio CLAMP.

El manga vio la luz por primera vez en el mes de noviembre de 1993 en la revista Nakayoshi y para el otoño del año siguiente su versión en anime llegó a las pantallas de televisión japonesas por cuenta de TMS (Tokio Movie Shinsha), y dos años después la tuvimos en México con el nombre que todos conocemos, además de contar con tres OVA´s pero vayamos por partes.

Guerras Mágicas cuenta con dos partes, cada una recopilados en tres volúmenes, así como su versión de anime que cuenta con 48 episodios que se encuentran distribuidos con 20 para la primera parte y 28 para la segunda; por su parte las OVA´s narran una versión aparte de la historia que a mi parecer salvo por los personajes, poco tiene que ver con la historia original del manga.

LA HISTORIA

Cabe mencionar que si bien la historia no es lo que podríamos llamar innovadora, digo, en términos de anime el que las protagonistas sean transportadas a otro mundo para salvar una princesa y con ello a ese mundo mientras enfrentan monstruos y enviados del "malo" de la serie no es algo nunca hecho, la trama aunque de ratos ligera e incluso insulsa, posee elementos muy intensos basados en amistad y lealtad, sumados a las motivaciones personales de cada personaje que hacen que la historia sea sumamente atractiva, además, de que el final de la primera parte de la historia nos da un final realmente inesperado, dejando así para la segunda parte el clímax, en el que se nos da el resto de historia con la conclusión definitiva.

Bien, antes de entrar de lleno con la historia debo mencionar que he de dejar muchos detalles sin cubrir, para que quienes no la hayan visto les queden ganas de verla y para que quienes ya la vieron no me salgan con "dijo esto pero le faltó aquello"... esta bien, toda la historia comienza cuando la Princesa Esmeralda, Pilar del mundo de Céfiro convoca a las legendarias guerreras mágicas del mundo místico para salvar a su mundo.



Las "Guerreras"

Mientras nuestras protagonistas se encuentran de excursión en la Torre de Tokio con cada uno de sus grupos de secundaria y tras un destello cegador, son mágicamente transportadas a Céfiro donde se encuentran con un muchachito de nombre Guru Clef que le explica la situación a Lucy (Hikaru), quien acepta encantada semejante encomienda como si se tratara de un juego de video, mientras que Anais (Fuu) si bien acepta, lo hace por la razón de que no le parece un buena idea (como ella misma lo dice), aventurarse fortuitamente en un sitio desconocido, mientras que Marina (Umi) se rehúsa al principio, además de estar preocupada por la posibilidad de no poder volver a tiempo para participar en un torneo de esgrima la siguiente semana.

Después de ser atacadas por Alanis (Alcione), antes aprendiz de Guru Clef y ahora parte de las huestes de Zagato (que se dice tiene prisionera a la Princesa Esmeralda), las tres niñas huyen al Bosque del Silencio donde las espera Presea quien les forja sus armas y Mokona, que es un animalito de color blanco, orejón, con una gema en la frente y que sólo dice "pu, pu", les proporciona todo lo que necesitarán en su aventura (si se preguntan cómo, es con magia).





Aliados y Enemigos

Tras conocer a Paris (Ferio) en el Bosque del Silencio y lograr obtener el mineral legendario para que Presea forje sus armas, muere a manos de un monstruo enviado por Ascot (otro aliado de Zapato). Tras vencerlo, las niñas continúan su camino para despertar a los tres genios de Céfiro, que a decir verdad sus formas son la de robots gigantes con los que ellas habrán de fusionarse, en el camino se enfrentan a Caldina, una experta en ilusiones cuya única lealtad gira alrededor del dinero y es la única razón por la que colabora con Zagato.

Caldina revela que Zagato desea impedir que las niñas cumplan su cometido por una razón que él considera más importante para él que todo Céfiro; tras muchos enfrentamientos con monstruos en el camino se topan con Ráfaga, el más leal de los guardias de la princesa que se encuentra bajo control de Zagato y tras vencerlo, se encuentran con Nova el leal sirviente de Zagato, al que vencen en una batalla muy difícil. Tras todo esto, ellas han logrado despertar a los tres genios de Céfiro, los que se encontraban durmiendo y se ponen marcha hacia donde la Princesa Esmeralda se encuentra cautiva, y hacia la batalla final.

Round Dos

La segunda parte de la serie se trata de la invasión los tres mundos vecinos de Céfiro y de la búsqueda de un nuevo Pilar, ya que sin su existencia todo Céfiro se encuentra en ruinas, además debido a que la fuerza de voluntad del Pilar protegía a Céfiro de cualquier invasión. Tal vez debí mencionarlo antes, en Céfiro todo se rige por la voluntad y la fuerza de los deseos, dígase que si alguien desea verse como un adolescente y lo desea con suficiente fuerza, podrá verse así por años e incluso siglos, así mismo los temores más profundos de las personas se materializan en terribles monstruos.

Ahora volviendo a la historia, las niñas tras su aventura en Céfiro se reúnen dos semanas después en la Torre de Tokio y de nueva cuenta sin saber cómo se encuentran de nuevo en Céfiro, pero lo encuentran en total ruina salvo por el palacio, allí se encuentran con Guru Clef quien les pone al tanto de la situación y les dice que desconoce quién las ha llamado Céfiro, pues solamente el Pilar tiene el poder de convocar a gente del mundo místico (la tierra).

Los "malos"

Entre lo que les dice, menciona los planetas invasores de Céfiro, estos son: el planeta Chizeta, el cual asemeja la antigua China, cuya fuerza invasora se encuentra dirigida por la princesa Azuka que es una niña caprichuda de unos ocho años que puede utilizar la magia de la familia imperial, la que consiste en volver real y controlar lo que dibuje en un pergamino; el planeta Farem que se asemeja a las narraciones de las Mil y Una Noches y cuya fuerza invasora se encuentra dirigida por las princesas Tata y Tatra, la primera de éstas, una chica energética y algo exagerada, y la otra de modos muy tranquilos y tiernos, así como una magnífica guerrera, quienes tienen a su servicio dos genios (y estos si son como los de las Mil y Una Noches) a los que dirigen con movimientos de baile.

El tercer planeta invasor es Autozam que es un mundo de altísima tecnología, pero que en su progreso tecnológico ha perdido la fuerza de su voluntad y de sus deseos y cuyo propósito es conquistar Céfiro, para así poder evitar la destrucción de su mundo mediante la energía del Pilar. Su fuerza invasora se encuentra comandada por Águila, otrora amigo de Latís (hermano de Zagato) el cual se encuentra enfermo de muerte, y quien además de contar con su crucero también tiene un robot de combate llamado Iron que él mismo tripula.

Nuevas Aventuras

Pero eso no es todo, porque también aparece la encarnación de una fuerza maligna llamada Devoner cuya única intención es destruir Céfiro en su totalidad, pues fue creada por el miedo de todos los habitantes de Céfiro y con ella se encuentra Luz, quien es la conciencia nociva de Lucy, que se creó a partir del pensamiento de Lucy al considerar que el desenlace la Princesa Esmeralda y Zagato no era justo.

Tras conocer las intenciones de cada uno de los invasores de Céfiro las guerreras y los habitantes de Céfiro sólo esperan que emerja un nuevo Pilar, más las cosas no son tan fáciles, ya que los ataques por parte de Deponer a Céfiro y el constante acoso de Luz sobre Lucy complican la cosas, de hecho en un enfrentamiento entre ellas a bordo de sus genios, la espada de Lucy se rompe y ésta tiene que ser reparada por la hermana gemela de Presea (que también se llama así) y que dicho proceso pone en peligro la vida de Lucy.

El Fin

En un asalto al castillo Águila se logra llegar a la cámara donde se encuentra la corona que tomará la forma para el nuevo Pilar de Céfiro, la que es alcanzada por Lucy y ambos tras un destello son lanzados fuera de la cámara, mientras la corona comienza a cambiar lentamente a la forma del nuevo Pilar.

La batalla final se acerca y Latís es raptado por Luz, mientras las guerreras se lanzan a bordo de sus genios en su rescate acompañadas por Águila tras un dramático rescate, pues Mantis se encuentra en el pecho del genio de Luz... Águila muere y es cuando marchan contra Deponer para ponerle fin y evitar que destruya Céfiro. Antes de que se decida el nuevo Pilar, Lucy perdona y acepta a Luz la cual se vuelve una con Lucy y tras una agónica lucha (ayudadas por la tripulación de la nave de Águila), las princesas de Farem, y la princesas Azuka, logran vencer a Deponer y la corona elige a Lucy como el nuevo Pilar de Céfiro, al poco tiempo las tres regresan a la torre de Tokio alegres y en paz de que esta vez hicieron realmente lo correcto.



Las OVA's

Pero ahora hablemos de la OVA's, estas son una versión aparte de la historia del anime con un contexto más dramático y oscuro, el que se desarrolla en Tokio el día en que las tres terminan la secundaría que a diferencia del anime, aquí sí asisten a la misma escuela. La historia consiste en la invasión de Céfiro a la Tierra por órdenes la Princesa Esmeralda o al menos es lo que Águila (su hermano) hace creer a todos.

Tras que Lucy encuentra a Mokona y pide el deseo de no separarse de sus amigas, las tres se encuentran con que la ciudad está totalmente vacía y sin rastro de ser vivo alguno. Además de ellas sólo se encuentra Mokona, Guru Clef y los enviados de Águila que buscan a toda costa acabar con ellas, pues son las elegidas para proteger la Tierra usando el poder de los genios Letzus, Windam y Seres.

Conclusión

A diferencia del anime aquí los personajes son más crueles y obscuros además de que los genios representan fuerzas elementales que unidas entre sí, conforman el espíritu de la tierra. Cabe señalar como detalles curiosos es que en la versión anime Mokona es la creadora de Céfiro, chizeta, farem, autozam y la tierra, dígase que en esencia equivale a Dios, y qué los nombres de las guerreras mágicas en japonés se traducen como el trueno (Hikaru), el viento (Fuu) y el mar (Umi) además de la redundancia del numero tres, tres guerreras, tres ovas, tres volúmenes por parte del manga... este mejor me despido antes de empezar a ver cosas y querer vendérselas a Carlos Trejo. Cuídense mucho y recuerden que podrán lograr lo que sea con la fuerza de su corazón.

SAKURA CARD CAPTOR

Por Shyaoran



La magia de la esperanza, el poder de la voluntad y el misticismo de la fe lograrán que los sueños se hagan realidad…

Mientras aún gozábamos con series ya repetitivas. Televisa tuvo la gran idea de traer a México nuevos animes, entre ellos llegaron Digimon, Zoids y Sakura Card Captor, pero cómo no recordar a esta jovencita si desde su llegada a México estremeció tanto que la serie se transmitió sin interrupción alguna, así pues, permítanme decirles que nuestra niña ha cumplido en este año diez años de su lanzamiento, y por este evento y ser éste un especial en honor a las CLAMP les entrego este reportaje, espero que lo disfruten...

Historia

La historia comienza cuando Sakura Kinomoto, una niña de diez años realiza la limpieza de su hogar, desafortunadamente nadie se encuentra en casa, pero se empiezan a oír ruidos extraños y como todo buen niño curioso con miedo decide investigar, se da cuenta de que los ruidos provienen de la biblioteca de su padre. En dicho lugar descubre un libro y lo abre, se da cuenta de que es un libro de cartas, toma una y dice la palabra escrita en ella "VIENTO", en ese momento todas las cartas se dispersan y hace acto de presencia el poderoso Kerberus, y para desgracia de nuestra protagonista éste le comenta que tiene que regresar todas las cartas a la normalidad y así comienza nuestro viaje por el mundo de las cartas y la vida de nuestra protagonista...

El libro Clow

El libro fue creado por un poderoso mago de la antigua china, su nombre era Clow Reed, una persona de noble corazón y muy bondadosa. El libro consta de dos guardianes, el guardián de la voluntad de acero KERBERUS, que muestra su figura en la parte frontal del libro, y en la parte posterior, el guardián del balance YUE. En el interior, el libro resguarda las 52 cartas creadas por Clow y sólo la persona elegida por los guardianes obtendrá la llave para utilizar las cartas.

La llave

Esta llave fue diseñada por Clow para poder utilizar las cartas, es la llave que Sakura recibe de Kero para recuperar las cartas, para poder utilizar la llave se necesita un conjuro. El conjuro de esta primera llave es: "llave que guardas el poder de la oscuridad muestra tu verdadera forma ante Sakura quien aceptó esta misión contigo, libérate".
La llave y el libro sufren diferentes cambios en las dos temporadas de la serie.



El libro Sakura

Este libro no es otra cosa más que la transformación del libro original, debido a ciertas circunstancias (para los que no han vista la serie ya pueden pasar al siguiente apartado), debido a que la reencarnación del mago Clow se esta quedando sin energía y tanto las cartas como los os guardianes necesitan un nuevo dueño que posea la suficiente magia para mantenerlas con vida.

La llave de las estrellas

Esta llave es la transformación de la llave original, es una llave creada en el juicio final, su poder como lo pueden ver, está basado en las estrellas, que es la magia que resguarda Sakura dentro de sí, ésta llave ayuda a transformar las cartas Clow y tiene una fase final. Para lograr esa etapa es necesaria la fusión de Kero y Yue con ella, con la mezcla de sus poderes y el de Sakura logran terminar la transformación de las cartas.

http://arlequincreations.org/



GUARDIANES

Kerberus (Kero)

Personalidad: Entusiasta

Símbolo: El sol

Es el vigilante de las cartas, en sus manos esta el brindarle la llave a la elegida, es el encargado de seleccionar a la persona que puede encargarse de las cartas.

Yue (Yukito)

Personalidad: Frívola e Indiferente

Símbolo: La luna

Es el encargado de realizar el juicio de las cartas, después de que Kero seleccione a la persona, él se encargará de realizar la prueba para probar que realmente tiene el derecho de ser poseedor(a) de las cartas.

PRIMERA TEMPORADA

Sakura Kinomoto

Edad: 10 años (al principio de la serie)

Fecha de cumpleaños: 1º de Abril

Significado de su nombre: Flor De Cerezo

Es la protagonista de la serie, es una chica muy hábil en los deportes y es muy entusiasta, le fascinan los ositos de peluche y es muy buena cocinando, como su madre murió cuando ella era muy niña su padre, su hermano y ella se encargan de las labores de la casa, por lo cual se ha vuelto una chica muy responsable.

Shyaoran-lee

Edad: 10 años

Fecha de cumpleaños: 13 de julio

Significado de su nombre: Pequeño Lobo

Es el otro protagonista de la serie (a pesar de no aparecer desde el principio), heredero de la dinastía Clow y reta a Sakura e intenta quitarle las cartas Clow, aunque con el tiempo las cosas van cambiando.

Tomoyo Daidôji

Edad: 10 años

Fecha de cumpleaños: 3 de septiembre

Es la mejor amiga de Sakura, su compañera inseparable, en cierto modo es la reportera y diseñadora exclusiva de Sakura, puesto que ha grabado todas sus hazañas y le ha confeccionado todos los trajes que ha utilizado.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/



Meiling

Edad: 10 años
Fecha de cumpleaños: 28 de marzo
Significado de su nombre: Campana de fresa

Es la prometida de Shyaoran y se molesta mucho cuando él esta al lado de Sakura, también le quiere arrebatar las cartas, pero por azares del destino se vuelven amigas y termina dándose cuenta de los verdaderos sentimientos de Shyaoran y anula su compromiso con él.

Yukito Tsukishiro

Edad: 16 años
Fecha de cumpleaños: 25 de diciembre
Significado de su nombre: Conejillo de las nieves

Es el primer amor de Sakura y la otra personalidad de Yue, es un personaje muy alegre y glotón, es el consejero de todos y la persona más importante en su vida es el hermano de Sakura, Touya Kinomoto.

Touya Kinomoto

Edad: 16 años
Fecha de cumpleaños: 29 de febrero
Significado de su nombre: Flor de melocotón

Es el hermano mayor de Sakura, tiene un poder mágico que le permite ver espíritus y sentir presencias poderosas o cualquier alteración mágica en el ambiente, quiere demasiado a su hermana a pesar de que casi no se lo demuestra.

Kaho Mizuki

Fecha de cumpleaños: 11 de febrero

Es la encargada del templo, además es profesora de Sakura, tuvo una relación en el pasado con su hermano Touya y tiene conocimientos sobre las cartas Clow, además de que posee un cascabel para brindarle una segunda oportunidad a la persona elegida.

Clow Reed

Es el mago más poderoso que ha existido en Japón y China, es el creador de las cartas, su alma es tan poderosa que pudo predecir su propia muerte y advertir a sus creaciones sobre ellas pidiéndoles que guardaran la calma puesto que llegaría alguien que cuidaría de ellos.

SEGUNDA TEMPORADA

Eriol Hiragizawa

Edad: 10 años
Fecha de nacimiento: 23 de marzo

Aparece en el primer capítulo de la segunda temporada, es la reencarnación del mago Clow; debido a sus conocimientos sobre las cartas y a las predicciones de su antiguo ser, crea todos los líos para que Sakura transforme las cartas.



Ruby Moon

Símbolo: Luna

Es la nueva guardiana de Eriol, es el personaje rival de Yue, tanto en sus poderes como en el aspecto sentimental.

Spinel Sun

Símbolo: Sol

Es otro guardián creado por Eriol, es el personaje rival de Kero, su fuerza esta enfocada en la oscuridad.

FINAL ENTRE EL MANGA Y EL ANIME

Para este punto cabe mencionar que como todos sabemos, las adaptaciones entre anime y manga casi siempre guardan sus respectivas diferencias, y esta serie no es la excepción, aquí haremos una aclaración y mostrare los dos finales:

Final Del Anime

En el anime podemos ver que Sakura, después del enfrentamiento con Eriol, se entera que le gusta a Shyaoran (él mismo se lo dice), después de esto y como buena mujer, entra en una confusión muy grande y no sabe que hacer, al final se entera de que Shyaoran va a regresar a Japón, tras esto aclara su mente y sus sentimientos florecen y tras ello crea una nueva Carta Sakura, al final asiste al aeropuerto a despedir a Shyaoran y se ve la carta que ella creó como fondo de pantalla.

Final del Manga

En el manga Shyaoran le confiesa sus sentimientos a Sakura, ésta entra en una confusión muy grande, pero al final logra darse cuenta de que la persona a quien realmente quiere es a él. Después de eso se desvela toda la noche cosiendo un osito de peluche para Shyaoran, cuando termina está lista para ir a dárselo, pero ya es tarde, así que Touya la ayuda, alcanza a Shyaoran y le da el oso de peluche, después de esto vemos que Sakura acaba de ingresar a la secundaria y en el camino se encuentra sorpresivamente con Shyaoran, acabando en un feliz reencuentro.

Diferencias

En los finales existen muchas diferencias puesto que en el anime dejan carta abierta para la creación de una película y en el manga todo termina sin esa paradoja.

En el anime nunca se explica que hacía el libro Clow en casa de Sakura, mientras que en el manga dicen que esta allí porque es la herencia de Clow a su otro yo, que no es otro más que el padre de Sakura: Fujitaka Kinomoto.

En el anime Eriol tiene que asistir porque como el mago Clow, su poder está disminuyendo y las cartas necesitan magia para sobrevivir, mientras que en el manga su parte como Clow Reed desea no seguir siendo el mago más fuerte y divide su poder en dos.

LAS PELICULAS

Existen dos películas dentro del anime de Sakura que podemos ubicar en tiempo y espacio:

La primera de titulo SAKURA CARD CAPTOR LA PELICULA nos relata la historia después de la primera temporada, para esto misteriosamente gana un viaje a Hong-Kong y allí se desarrollan una serie de eventos misteriosos en los cuales se ve envuelta debido a un libro que tenía sellado el espíritu de una maga muy poderosa de la época del mago Clow.

La segunda película podemos considerarla como el verdadero final del anime, ya que nos relata la historia de lo que pasó después, todo debido a que existe una carta Clow más (la número 53), habla acerca de un desbalance y si el desbalance no es arreglado con la transformación de la ultima carta, todo en el mundo desaparecerá, la única forma de lograrlo es que nuestra protagonista sacrifique los sentimientos de la persona más importante para ella, ya que después de cambiar la carta, la persona que más quería se olvidará de ella.

LA PARAFERNALIA

Existen muchos productos en el mercado, hay tiendas especializadas en donde se pueden conseguir los diferentes productos de la serie, podemos encontrar desde muñecos de peluche y figuras de colección de la serie hasta mangas directamente del Japón, entre los productos que podemos mencionar se encuentran:

Libro Clow: el libro consta de 52 cartas y lo podemos encontrar en la edición empastada en plástico que cuesta alrededor de $300 pesos y la versión empastada en cartón duro que cuesta alrededor de $180 pesos.

Libro Sakura: Consta de 54 cartas, los anexos son la carta "The Love" (que aparece editada sin nombre) y la carta "The Hope" que es la fusión de la carta sellada y "The Love".

Soundtracks: son alrededor de 11 soundtracks el costo de cada uno es alrededor de $150 pesos.

Figuras De Colección: Estas figuras las podemos encontrar de diversos tamaños y diferentes productoras, por lo cual su precio puede variar desde los $25 hasta los $350 pesos.

Actualmente CLAMP se encuentra realizando una nueva serie en la cual no sólo podemos encontrar como protagonistas a Shyaoran y a Sakura, si no que podremos ver además a los personajes de sus demás series ya que es el crossover más grande de todos los tiempos que ha realizado CLAMP, sin más por el momento les recomiendo que sigan leyendo la revista, esto se va a poner mas interesante todavía, yo me despido comentando que hay un fan fic crossover vagando en Internet de esta serie llamado el secreto oculto, se los recomiendo denle una leída, la página es fanfiction.net, sin más me despido deseándoles que la prosperidad los acompañe en todo lo que hagan.

xxxholic

Miguel Pardo hush.ruin@gmail.com

EL MANGA

Un manga de CLAMP editado periódicamente por la revista Young Magazine desde el año 2003, cuya publicación en español corre a cargo de la editorial española Norma Editorial.

La saga es protagonizada por Kimihiro Watanuki, un joven estudiante que es cotidianamente perseguido por monstruos y otras criaturas que se sienten mágicamente atraídos por Kimihiro, los cuales pueden catalogarse como invisibles para todo el mundo, motivo por el que nadie cree a Kimihiro sus anécdotas. Su vida cambiará drásticamente cuando Kimihiro busca la solución en una tienda donde anuncian que pueden vender deseos.

La dueña de dicha tienda es conocida como Yuko Ichihara debido a que nunca revela su verdadero nombre, una joven y atractiva bruja, quien es apodada "La bruja de las dimensiones". Ella le ofrece a Kimihiro la oportunidad de dejar de ver a dichas criaturas si es capaz de pagar un precio equivalente a la energía necesaria para realizar dicho hechizo, por lo que Kimihiro comienza a encargarse de las labores domésticas dentro de la tienda debido a que no tiene suficiente dinero para pagar, pues sus padres murieron años atrás y no tiene fuente de ingresos.

Kimihiro cuenta con la ayuda de Shizuka Doumeki, uno de sus compañeros de clase, quien parece tener la habilidad para alejar a los espíritus que andan tras de su amigo, por lo que acude a su ayuda cada vez que se encuentra en peligro.



REFERENCIAS OBLIGADAS

La saga cuenta con apariciones y referencias de otros mangas de CLAMP, tales como las charlas de Yuko a Watanaki sobre Sakura y Subaru Sumergi, protagonistas de "Sakura Card Captor" y "Tokyo Babylon". De hecho uno de los capítulos de la saga se relacionó directamente con "Tsubasa: Reservoir Chronicle" donde se compartía la misma escena, pero con los puntos de vista de los personajes de cada serie, para después volverse a encontrar o hacer referencias en varios momentos de las series.

Otro crossover significativo surge cuando Watanaki visita una farmacia que pertenece a los protagonistas de "Lawful Drug", además de la utilización de varios objetos de otras series, como lo son las orejas de Persocon pertenecientes a la serie de Chobits, de la cual se añadiría uno de los personajes a la saga de xxxHolic.

LA PELÍCULA / EL ANIME

La cinta titulada "xxxHOLIC La Película: Sueño de una noche de Verano" (del japonés Gekijouban xxxHOLiC: Manatsu no Yoru no Yume), se estrenó en agosto del año 2005 y fue clasificada como un filme de género "Sobrenatural/Misterio", con una duración de sesenta minutos.

Cuenta con la dirección de Tsutomu Mizushima y guión de Jun'ichi Fujisaku y Yoshiki Sakurai. La música corrió a cargo de Tsuneyoshi Saito y el diseño de personajes fue obra de Kazuchika Kise, Shuichi Hirata fue el director de arte y Kazuchika Kise el director de animación.
La dirección de fotografía fue a cargo de Hisashi Ezura, los fondos de la película fueron estilizados por Akihito Fujimori, Goki Nakamura y Satoshi Kuroda, el diseño corrió a cargo de Yuuko Sugiyama y el tema del ending fue compuesto por Shikao Suga. El filme contó con la producción Production I.G., los encargados de las películas de "Ghost In The Shell".

LA HISTORIA

El mediometraje comienza con Watanuki, mostrado como el estereotipo de NERD flacucho, caminando por la calle, cuando un ser espectral hace su aparición frente a él, presentándose como una enorme masa amorfa que recubre casi por completo su cuerpo, evitándole cualquier tipo de movimiento, hasta que Domeki, uno de sus amigos de la escuela se acerca a él para charlar, lo que provoca que misteriosamente el ente desaparezca, liberando así a Kimihiro.

Poco después se une a la plática la joven Himawari, el amor platónico de Kimihiro, quien da la referencia a que están próximas las vacaciones de verano, por lo que se siente entusiasta. Al apartarse los jóvenes, Kimihiro permanece solo, lo que provoca que nuevamente sea acechado por los espectros, los cuales sólo él es capaz de ver. Resignado de la situación, Kimihiro se dirige a su trabajo de medio tiempo en la casa de Yuko Ichinara.





TRABAJO POR CONVENIENCIA

Yuko es una poderosa hechicera, quien tiene la capacidad de cumplirles a las personas cualquier tipo de deseo que les plazca, pidiendo a cambio la posesión más valiosa del cliente. Una mujer que gusta del sake y lo toma entre cita y cita, mientras Kimihiro se hace cargo de las labores caseras.

Kimihiro pide a su patrona el poder dejar de ver y sentir a los espectros que lo acosan, pero al ser huérfano y no tener ninguna posesión valiosa con la cual hacer trueque, es como comienza a trabajar con Yuko. Un día llega a Yuko una carta para ofrecerle una invitación, pero es lo que puede considerarse más como un reto, por lo que comienza a considerar su aceptación a dicho evento, cuando una joven con un no muy agradable aspecto, y con el dolor sentimental a todo notar en sus ojos apagados, llega a la casa con la esperanza de ver su deseo cumplido.

La clienta le cuenta su problema, pues estuvo lejos de casa durante mucho tiempo, pero al regresar ya es incapaz de entrar por no poseer ningún tipo de llave, Yuko al ver la facilidad del trabajo acepta y al día siguiente llega a dicha casa junto con Kimihiro, Domuki y su mascota, descubriendo que la dirección de la joven es la misma que el remitente de la invitación del día anterior.

COMIENZA LA AVENTURA

El cuarteto entra fácilmente a la casa, por lo que Yuko saca la conclusión de que es la casa quien no reconoce como dueña a su clienta. Mientras entran a la casa, descubren que no hay ningún tipo de mueble a la vista, salvo una pequeña mesa en la sala, sobre la cual fue colocada una tarjeta de bienvenida, la cual daba la instrucción de ir directo por el pasillo, en cuyo final se encuentra una puerta cerrada con una invitación a entrar.

Al abrir Domuki la puerta se encuentran solamente con una pared, por lo que Yuko le pide cerrar la puerta, para permitirle a Kimihiro sea quien abra la puerta esta vez. Al hacer esto Watanaki, la puerta conduce a una sala donde se encuentran platicando varias personas, al conocer a dichas personas, descubren que todos ellos son coleccionistas, quienes aún no han conocido al anfitrión de la reunión.

Al poco rato Watanuki se siente sofocado por una extraña bruma que emana de todo el cuarto, la cual se trata de la vanidad y la envidia que toda la gente en el cuarto deriva de sus cuerpos, al ya no resistir el hedor y las nauseas , Watanuki se dirige al baño. Durante su recorridos e da cuenta que toda la casa está llena de cuartos misteriosos y macabros, mientras tiene la sensación de ser observado en todos lados.

http://arlequincreations.org/

REPARTO DE VOCES:

- Jun Fukuyama - Watanuki Kimihiro
- Kazuya Nakai - Domeki
- Sayaka Ohara - Yuko Ichihara
- Hisayo Mochizuki - Moro
- Kazuko Kojima - Maru
- Maaya Sakamoto - Tomoyo
- Mika Kikuchi - Mokona
- Miyu Irino - Syoaran

MISTERIOS CASEROS

Al llegar al baño recibe otra nota que lo invita a pasar al comedor puesto que la cena ha sido servida ya, dicha nota incluye también una hoja con el mapa para llegar al comedor. Siendo acechado nuevamente por un espectro, Kimihiro se ve obligado a correr hacia el comedor, donde cuenta a Yuko lo vivido. Al parecer ahora todos están atrapados dentro de la casa y deberán luchar para poder escapar.

Lo más peligroso de su aventura está por comenzar en ese momento, pero para conocerlo hay que ver el mediometraje por ustedes mismos y dar sus propios veredictos.

Otro dato interesante, es que cerca del final de la película se puede apreciar un crossover como en su versión original del manga, con la película "Tsubasa Chronicle: Tori Kago no Kuni no Himegimi". La secuela de la película es la serie de televisión que se estrenó en Abril del 2006.

La serie con audio en japonés y subtítulos en español cuenta con veinticuatro capítulos, y está catalogada dentro del género de fantasía, en ella cuenta las vivencias de Kimihiro con Yuko, y como se verá implicado para la realización de varios deseos que le son pedidos a su patrona.



http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/



TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE

Por Shyaoran

La magia, el misticismo, la fuerza de voluntad y todo el universo CLAMP mezclado en este gran crossover...



Hace ya varios años que todos disfrutamos de una serie llama Sakura Card Captor, después de eso, CLAMP nos sorprendió con series como Chobits, Angelic Layer y Clover, pero ahora, después del lanzamiento de su historia XXX Holic, nos sorprende con el regreso de los protagonistas de Tsubasa que no son otros si no Sakura y Shyaoran, un poco mayores y con circunstancias diferentes, prometiendo ser el mayor crossover de la historia de CLAMP, ni cuando se cruzaron destinos en Tokyo Babylon y lo que ha pasado en el manga de X, sorprendió más que esto...

La historia de la primera temporada nos narra la existencia en otra dimensión de un reino llamado Clow, donde Sakura es la princesa y Shyaoran el arqueólogo encargado de desenterrar las ruinas del reino (aunque aquí las cosas son diferentes pues el padre de Sakura es Clow y el padre de Shyoran es Fujitaka).

Una noche, Sakura escucha un ruido proveniente de las minas y a partir de eso se desarrolla toda la trama que para estas alturas la mayoría conocemos (los que no la conozcan es muy recomendable que dejen de leer y vean la primera temporada).



http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/



A partir de ahora continuaremos con los personajes principales de la serie.

PERSONAJES:

Shyaoran

Es el mejor amigo de Sakura-Hime, desde su llegada al reino Sakura le brindó su amistad que al pasar de los años se ha vuelto algo más grande, aunque no se atreven a confesarlo. Shyaoran es el valeroso caballero que se encargara de recolectar las plumas del corazón de Sakura, aunque ello represente el que pueda perderla.

Fye

Proveniente de otra dimensión,Fye ofrece ayudar a Shyaoran ya que se encuentra en un viaje de búsqueda espiritual después de haber cometido una especie de pecado en su mundo, tiene una personalidad pacifica y parece alegre, aunque en el fondo desea no seguir con vida.

Kurogane

Es el noble caballero defensor de la princesa Tomoyo en una de las dimensiones, su ambición de poder lo llevó a ser castigado por su princesa y fue enviado a vagar por las dimensiones, ofrece su ayuda a Shyaoran después de que Yuuko le comenta que es la única forma de regresar a su mundo.

Sakura

Es el personaje por el cual se desarrolla la trama, al igual que en Card Captor, posee un poder especial capaz de sobrepasar las dimensiones, se cree que el que posea este poder, poseerá el poder del universo, a pesar de ir recuperando sus plumas, no se sabe si recuperará por completo sus recuerdos.

Mokona

Es la ayudante de las Guerreras Mágicas, aunque aquí representa el papel de comunicador entre Yuuko y nuestros protagonistas; posee 208 habilidades secretas, de las cuales sólo ha mostrado tres, es la encargada de llevar a los muchachos a través de las dimensiones.

Yuuko

Es llamada la bruja de las dimensiones, protagonista también de la serie XXX Holic, esta bruja se encarga de brindarles ayuda a nuestros amigos a través de Mokona.Yuuko es muy fría y le fascina cobrar con las cosas más apreciadas de las personas.



EL MANGA

El manga inició su publicación el día 21 de mayo del 2003 en la revista Weekly Shônen Magazine de la mano de las CLAMP y desde entonces su publicación no ha parado. Actualmente se recogen 97 capítulos del manga recopilados en 12 tomos, Editorial Vid se ha encargado de traer hasta nuestras manos el volumen 1 de este impresionante crossover.

EL ANIME

El anime está a cargo del estudio Bee-Train, quienes se han encargado de series como .hack, Arc the Lad, Noir, Wild Arms TV, Avenger y Madlax, entre otros. Actualmente se ha terminado de transmitir la primera temporada, esta consta de 26 capítulos, desafortunadamente no hay estudio ni empresa que se haya animado a traerla a México (parece que no conocen Tepisur, JAJAJA), y en Japón están encargándose ya de transmitir la segunda temporada, en la que actualmente se han transmitido alrededor de 8 ó 9 capítulos, esperemos poder disfrutarla pronto.



LA PELÍCULA

La película no es otra cosa que un capítulo más de la serie, aunque al principio nos muestra un especie de recuento del por qué del viaje de nuestros amigos. Los encargados de realizar esta película fueron el estudio de I. G. Production (Bee-Train es una subsidiaria de Production I.G). El staff fue el siguiente:

Director: Itsuro Kawasaki
Diseño de Personajes: Yoko Kikuchi
Director de Animación: Kyoji Asano, Yoko Kikuchi
Director de Fotografía: Miki Sakuma
Diseño de Fondos: Yasunori Miyazawa
Escenarios: Jun'ichi Fujisaki, Midori Gotou
Director de Música: Kazuhiro Wakabayashi
Productor: Tetsuya Nakatake
Diseño de Colores: Izumi Hirose
Diseño de Marketing: Ayumi Shiraishi

LA MÚSICA

La música corre por cuenta de Yuki Kajiura (.hack, Aquarian Age, Noir, Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse, Erementar Gerar). La mezcla de los instrumentos genera el ambiente adecuado para cada escena, además, tiene una serie de arreglos impresionantes, pues pareciera que realmente estas escuchando música árabe o algo parecido, es muy relajante cuando tiene que serlo y muy impactante cuando lo debe, así en cada escena nos encontramos en un ambiente realmente espléndido y mágico que denota fantasía más allá de los limites que algún día un ratón feo soñó.



LOS SOUNDTRACKS

Actualmente se encuentran en el mercado dos soundtracks provenientes de la serie:

Tsubasa Reservoir Chronicle Future Soundscape I

Contiene el opening y el ending de la primera temporada, además del tema "Store and fire" que podemos escuchar de fondo en el inicio de la trama, que en su versión extendida es excelente y exalta tus sentidos al máximo. Además contiene una versión en inglés de "You are my love" interpretada por Eri Itou y también la versión en inglés de Tsubasa Interpretada por FictionJunction KAORI.

La portada de este disco nos muestra a Shyaoran abrazando a Sakura-Hime mientras en el fondo se ven las ruinas en un rojo atardecer.

Tsubasa Reservoir Chronicle Future Soundscape II

El segundo lleva el mismo título sólo que en vez de I trae un II, y trae una versión en acústico de "Store and fire" (la mezcla de instrumentos en esta canción es todavía mejor), además incluye una versión en piano de "You are my love", y una canción titulada "Yume no Tsubasa" interpretada por Yui Makino (que hace la voz de Sakura).

Existen otros cd´s de los intérpretes de los openings y endings de la serie, donde podemos encontrar los temas en su versión extendida, a continuación encontrarás un listado de esos discos por si a alguno de ustedes les interesa conseguirlo o descargarlo:

Tsubasa Chronicle OP 1 Single - BLAZE
Música: Nieve
Letras: Kinya Kotani
Arreglos: HAL
Interpretación: Kinya Kotani
Fecha de salida: 21/06/2005

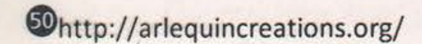
Tsubasa Chronicle ED 1 Single - Loop
Música: h-wonder
Letras: h's
Arreglos: h-wonder
Interpretación: Maaya Sakamoto
Fecha de salida: 10/05/2005

Tsubasa Chronicle OP 2 Single - IT'S
Música: Mikio Sakai & Teppei Shimizu
Letras: Kei Noguchi
Arreglos: Seiji Akiyama
Interpretación: Kinya Kotani
Fecha de salida: 24/05/2006

Tsubasa Chronicle ED 2 Single - Kazemachi Jet
Música: Shoko Suzuki & h-wonder
Letras: Maaya Sakamoto
Arreglos: Takahiro Iida & h-wonder
Interpretación: Maaya Sakamoto

Tsubasa Chronicle Movie OP Single - aerial
Música: HAL
Letras: Kinya Kotani & HAL
Arreglos: HAL
Interpretación: Kinya Kotani
Fecha de salida: 17/08/2005

Tsubasa Chronicle Movie ED Single - Amurita
Música: Kaori Kano (tracks 1,4), Yuki Kajiura (track 2), SONIC DOVE (track 3)
Letras: Kaori Kano (tracks 1,4), Yuki Kajiura (track 2), Shun Taguchi (track 3)
Arreglos: Fujita Tetsushi (tracks 1,4), Yuki Kajiura (track 2), SONIC DOVE (track 3)
Interpretación: Yui Makino
Fecha de salida: 18/08/2005





SEIYUUS

A continuación nombraré los seiyuus (o los actores de doblaje) que interpretan a los personajes principales de la serie, así como también algunos trabajos realizados por ellos:

Syaoran: Miyu Irino (Sora - Kingdom Hearts, Haku - Sen to Chihiro)
Sakura: Yui Makino (ningún papel conocido ^^U; anuncios en la televisión y poco más xD)
Fye: Daisuke Namikawa (Elk - Arc the Lad)
Kurogane: Tetsu Inada (secundario-de-la-muerte Togashi de la R&D Division en Vector en Xenosaga XDD, Helmer - Xenosaga TV, Mr.One - One Piece)
Mokona: Mika Kikuchi (Yagi Ayane - Battle Royale 2)
Yuuko: Sayaka Ohara (Yuko Hikawa - una secundaria en Angelic Layer - ^^U)

KARAOKE

Y para despedirme les dejo aquí las letras del opening y ending de la primera temporada, si tienen dudas o aclaraciones no duden en mandar un correo a shyaoranknight@gmail.com o escuchen el nuevo programa en pod cast que estoy a punto de sacar, si tienen alguna sugerencia para esto, no duden en enviarla, me despido de ustedes deseándoles la mejor suerte del mundo, hasta la próxima (si es que la hay, JAJAJAJA).

BLAZE (TV Size)

Hatenaki yume motomeru shirubenaki sekai de...
Kazanaru omoi kokoro tsukisasu kodou
shizuka ni tsuzuku tamerai monai uta
tooku sora no kanata kara nazariatta bokura no kage
hitsuzen to kimagure no naka shirusareta kioku
Sure chigatta toki no uzu
kuchi hatetemo kimi no koe wo shinjite
Hatenaki yume motomeru shirubenaki mirai de
boku ga hikari nakushitemo itsuka
kimi ga tomoshite kureta kirameku mune no honoo
tsubasa ni kawaru kibou no kakera

Traducción:

Buscando un sueño infinito en un mundo sin fronteras...
Cientos de sentimientos quedan grabados en nuestro corazón.
Suavemente, sin dudarlo, esta canción continuará.
Más allá del lejano cielo, una sombra se corrompe.
Entre lo inevitable y la casualidad, se escriben nuestros recuerdos.
Aunque este vórtice de tiempo se derrumbe,
yo creeré en tu voz.
Buscando un sueño infinito en un futuro sin fronteras...
Si algún día la luz se extingue,
tu brillante corazón avivará la llama que hay en mi pecho.
Y estos fragmentos de recuerdos se convertirán en alas.

Loop (TV Size)

Nee kono machi ga yuuyami ni somaru toki wa
chiisana tane wo otosudarou
Fumi katamerareta tsuchi wo michi da to yobunonaraba
me wo tojiru koto demo ai kana?
Kono hoshi ga tairanara futari deaete nakatta
otagai wo tooi sageru you ni hashitteita
supiido wo yurumezu ni ima wa donna ni hanaretemo
meguru kiseki no tochuu ni mata mukai au no darou
Mukai au no darou

Traducción:

Cuando ésta ciudad es teñida por el crepúsculo,
deja caer una pequeña semilla.
Si conviertes este mundo en tu camino,
¿surgirá el amor nada más al cerrar tus ojos?
Si el mundo fuese plano, quizá no nos hubiésemos encontrado.
Lejos el uno del otro, hubiéramos seguido corriendo.
Sin dejar de correr, ¿cuánto nos habríamos alejado?
Pero en una milagrosa casualidad, puede que nos encontremos de nuevo.
Puede que nos encontremos de nuevo.

Wish

Por Drakesou

Wish fue hecha por CLAMP en 1995, esta serie consta de 4 tomos y es la primera serie con Mick Nekoi como dibujante principal. En sí es una historia que podría considerarse un tanto "cristiana" por los protagonistas, sin embargo ello no evita que la calidad de las CLAMP se imponga y sea considerada indispensable para cualquier amante de ellas.



¿Arcángel perdido?

La historia comienza cuando, Hisui el arcángel del viento ha desaparecido, y Dios encarga a Kohaku bajar a la Tierra en su busca. Pero tiene un descenso algo accidentado, además de que en la Tierra no puede conservar su forma original de ángel durante la noche y se convierte en querubín. Koryu, un diablillo que le hace la vida imposible, se convierte en un cuervo y la ataca. En ese momento aparece Suichiro, quien espanta al (ahora) cuervo, y pone a salvo a la chica. Agradecida Kohaku decide concederle un deseo a Suichiro, aunque este parece no desear nada en especial. Kohaku se niega a marcharse sin darle su recompensa a su salvador, así que lo sigue y permanece en su casa, ayudándole con las tareas del hogar hasta que a Suichiro se le ocurra algo que no pueda conseguir por sí mismo.

Y después...

Pese a estar en casa de Suichiro, Kohaku no ha olvidado la misión que Dios le ha encomendado: encontrar cuanto antes a Hisui. Lo que Kohaku no espera (ni nosotros) es encontrarla antes de lo previsto y sobre todo que no piensa volver al cielo sin importar a quién manden por ella. Ahora Kohaku tiene la obliga ción de regresar al cielo, si Hisui no quiere volver al cielo no hay nada que ella pueda hacer para cambiar su decisión, sin embargo, le duele separarse de ella y aún tiene una deuda pendiente con Suichiro.

¿Cuál es la razón de que Hisui no quiera volver al cielo? ¿Qué es lo que siente Kohaku por Suichiro? ¿Y Suichiro por Kohaku? ¿Qué es aquello que Suichiro no puede conseguir por sí mismo? ¿Conseguirá concederle ella ese deseo?



Personajes

Kohaku

Su nombre significa ámbar. Se dice que posee el corazón más puro de todos los ángeles del cielo. Su carácter es extremadamente tierno. Es un ángel de rango menor, por eso al estar bajo el sol mantienen su forma original, pero en la noche se vuelve pequeña. Sólo consume leche (aunque le basta con sol y aire fresco) ya que tiene prohibido consumir cualquier cosa que haya estado viva. Su gran talento es cantar (y regar las plantas) cosa que usaba en el cielo para empollar los huevos de donde nacen los ángeles.

Suichiro Kudo

Este humano de 28 años es médico (cirujano mejor dicho), su especialidad es trabajar con los niños, los cuales lo quieren mucho. Es un hombre muy serio y que no acostumbra mostrar sus emociones, pero es muy amable.
Al salvar la vida de Kohaku recibe la oportunidad de pedir un deseo, cosa que no quiere hacer pues el hace todo lo que necesita, y es que "tiene trabajo, una casa... entonces no necesita nada más". Un halo de misterio le rodea, Kokyou siempre lo intenta revelar pero algo lo impide a cada momento, más no se rinde y lo vuelve a intentar cada vez que tiene oportunidad.

Koryu

Es un demonio, el cual parece vivir sólo para Kohaku, es decir, para torturarla. Es primo del desaparecido príncipe Kokyou. Tiene de amantes a sus fieles Hary y Ryuuri; a las cuales les pide investigar la razón de que alguien como Kohaku ("tan inexperta y tonta" según el) esté en el mundo humano. Claro que ésta situación no es algo que le moleste, todo lo contrario (ahora puede molestarla siempre que tenga ganas); pero el que alguien como ese ángel esté entre los humanos significa algo grande de lo que puede sacar provecho. Como los ángeles, al no tener un poder tan grande, se vuelven pequeños, esto es durante el día al contrario de Kohaku; aunque cuando ella se convierte en chibi es algo que le importa muy poco al momento de torturarla.

Hisui

Es el arcángel del viento, era maestro de Kohaku. Es excelente cocinando.

Tiene un carácter de lo más amable, y casi siempre está sonriendo. El joven ángel está en busca de su maestro para que regrese con él al cielo, y lo ha buscado por todas partes hasta que se quedó con Shuichiro y cuando lo encontraron Hisui rechazó el regreso al cielo. Hisui conoció al demonio Kokyou en "El Puente" (una zona neutral entre el cielo y el infierno), acabaron enamorados ambos y se escaparon al mundo humano.

Kokyou

Es el príncipe del infierno, dejó todo por permanecer con Hisui a quien ama demasiado para alejarse, incluso dijo que deseaba serle fiel. Su nombre significa obsidiana. Su poder es el del fuego; él es muy poderoso, aún también cuando le entregó a Hisui la mitad de sus poderes. Es el único que se hace como quiere a Koryu (tenían que ser primos). Nunca hace nada (a veces ayuda a Hisui a preparar algo), y se la pasa recostado en uno de los árboles de la casa de Shuuichiro. Él y Hisui siempre son muy cariñosos.





Shin Shunkaden

Por KRAD new_krad@hotmail.com

También llamada "CHUN-YAN LA NUEVA LEYENDA CHINA", es otra de las historias cortas de CLAMP, ya que consta de un solo tomo que nos cuenta tres historias en las cuales nuestra protagonista en cuestión recibe el nombre de Chun-yan; este título inició su publicación en el año de 1992 bajo la tutela de la editorial Hakusensha en su revista Mistery Special y constó de tres entregas las cuales pocos años después fueron recopiladas por la misma editorial en un tomo único.

En esta historia las chicas de CLAMP retoman una antigua leyenda coreana, en ésta leyenda nos relatan como una joven humilde es encarcelada por rechazar a un noble, siendo el motivo principal el amor que sentía hacia un aristócrata, pero es gracias a éste último que logra salir de prisión y después de varios enredos logran ver realizado su amor; a grandes rasgos esta es la leyenda original, sólo que al parecer las CLAMP no estaban de acuerdo con la trama y decidieron cambiarla un poco para así dar paso a una historia digna del sello de CLAMP.

Inicia la leyenda

Como ya se había mencionado, en este título nuestra heroína recibe el nombre de Chun-yan, la cual es hija de Myon-fa una poderosa hechicera, las cuales viven en la ciudad de Rion-fui, que es gobernada por un tirano y su hijo a quienes les gusta humillar a la gente con altos impuestos y exigencias por demás absurdas, estas ultimas eran impuestas principalmente por el hijo del gobernador quien abusaba del poder que tenía su padre para tratar a las personas como simples esclavos. Desafortunadamente para él, Chun-yan (quien no estaba conforme con el trato que recibe la gente) acostumbra darle una que otra lección al hijo del gobernador por lo que era muy querida por el pueblo, como es de esperar con cada derrota que recibía el "niño" del gobernador, éste iba a quejarse con su padre, el cual sentía una atracción por la madre de Chun-yan siendo ésta más que otra la verdadera razón por la que odiaba a la niña, ya que en su retorcida forma de pensar si ella no estuviera presente, Myon-fa podría ser completamente suya.

Un misterioso visitante

En la primera historia después de defender al pueblo del hijo del gobernador, Chun-yan regresa al lado de su madre cargada de víveres cortesía de la gente del pueblo, mientras relataba a su madre lo sucedido, ese día de la copa de un árbol proviene una voz la cual pertenece a un joven de nombre de Muron, éste les comenta que es un viajero que está de paso, por lo que Myon-fa decide darle hospedaje y comida aún en contra de la negativa de Chun-yan.

Poco tiempo después de la llegada de Muron se aparece en casa de Myon-fa el gobernador y su hijo a los cuales Chun-yan hace huir, después de lo sucedido madre e hija relatan a Muron los problemas que hay en el pueblo, situación que pone pensativo a Muron. Al día siguiente Muron y Chun-yan están platicando acerca de un misterioso individuo el cual recibe el título de Amen-Osa, quien al perecer tiene mayor autoridad que los gobernadores por lo que viaja de pueblo en pueblo ejerciendo su poder como juez y jurado, castigando a aquellos que abusan de su poder, desgraciadamente todo parece ser un rumor ya que hasta el momento nadie lo ha visto; al regresar a su casa descubren que Myon-fa fue secuestrada por el gobernador, motivo por el cual Chun-yan decide ponerle fin a su reinado de terror dirigiéndose a su castillo dispuesta a todo por rescatar a su madre, para su sorpresa y a pesar de su negativa, Muron la acompaña argumentando que le podría ser de ayuda.

http://arlequincreations.org/





La hora de la verdad

Mientras esto sucede, el gobernador intenta deshonrar a Myon-fa a la cual tiene como prisionera, sin embargo y para su sorpresa, decide quitarse la vida… en esos momentos Chun-yan acompañada de Muron llega al castillo y se dirigen a buscar a Myon-fa, pero antes de llegar a los aposentos del gobernador, su hijo les cierra el paso para enfrentarlos siendo Chun-yan la que lo hace a un lado de un solo golpe para seguir su camino dejando rezagado a Muron, el cual encara al hijo del gobernador y de entre sus ropas saca un extraño emblema, acción que deja completamente sorprendido al hijo del gobernador.

Posteriormente Chun-yan llega a la recámara del gobernador, la cual abre para descubrir a su madre tirada en el suelo sin vida, ante esta imagen se lanza completamente cegada por la furia hacia el gobernador, el cual completamente asustado la amenaza con matar a la gente del pueblo si le hacía algún daño, motivo por el cual Chun-yan detiene su espada a unos centímetros de consumar su venganza, en ese momento a sus espaldas aparece Muron, quien porta el mismo símbolo que mostrara anteriormente: un amuleto de cinco picos el cual lo identifica como Amen-Osa y es este último quien da autorización para la venganza de Chun-yan, dándole la oportunidad de descargar su furia matando al hombre que le había arrebatado a su madre. Al final de esta primera historia y después de despedirse de su madre, Chun-yan decide acompañar a Muron en su viaje a través de los pueblos en busca de gobernadores que abusen de su poder.

Y esta historia continuará

Además de esta historia el manga consta de otras dos historias más; en la segunda historia podemos disfrutar de la primera aventura de Muron y Chun-yan juntos, los cuales llegan a un pueblo donde misteriosamente hace tiempo que no llueve, razón por la cual los habitantes de éste han decido abandonarlo, salvo una anciana que les relata lo sucedido en el pueblo y adivinen de quién es la culpa; para la tercera y última historia del manga nos transportamos al pasado donde Chun-yan aún es una niña, más esto no quiere decir que no tenga sus problemas ya que al parecer desde niña se enfrentaba con el gobernador y su hijo, siendo en esta pequeña historia donde recibiría una lección que cambiaría su forma de pensar en el futuro.

Pues bien, aunque la historia podía haber dado para más las CLAMP decidieron dejarla inconclusa, eso no quiere decir que la historia no sea entendible y personalmente opino que es una historia que vale la pena tener en la colección, afortunadamente este manga lo puedes encontrar sin ningún problema en convenciones y tiendas especializadas y lo mejor de todo es que lo puedes encontrar traducido al español, si lo ves no dejes pasar la oportunidad de tener este título en tu colección.

Chun-yan el anime

Si bien el manga por sí mismo no tuvo su propia animación por lo corta de la historia, podemos disfrutar de la versión animada de Chun-yan dentro de la animación de Tsubasa; la temática de la historia no difiere del manga salvo por el pequeño detalle de que aquí no aparece el Amen-Osa y es el pueblo el que tiene que buscar la libertad por sus propios medios, algo que parece casi imposible ya que el gobernador (quien tiene una de las plumas de Sakura) cuenta con poderes increíbles al grado de deshacerse de la hechicera más poderosa del pueblo, la madre de Chun-yan.

FUSHIGI NO KUNI NO MIYUKICHAN

Fernando E. Magos allstarkrad@hotmail.com

Quién de nosotros no ha leído o visto la película de Alicia en el País de las Maravillas y cuántos de nosotros no ha leído su continuación en Alicia a través del espejo, sin duda alguna son pocos los que se han perdido de estas grandes obras de la literatura inglesa; ¿pero alguna vez te imaginaste leer estas historias en formato manga? Pues bien, las CLAMP sí lo hicieron y crearon para nuestro deleite este manga, el cual consta de un solo tomo, en donde nos presentan también otros mundos de su propia creación.

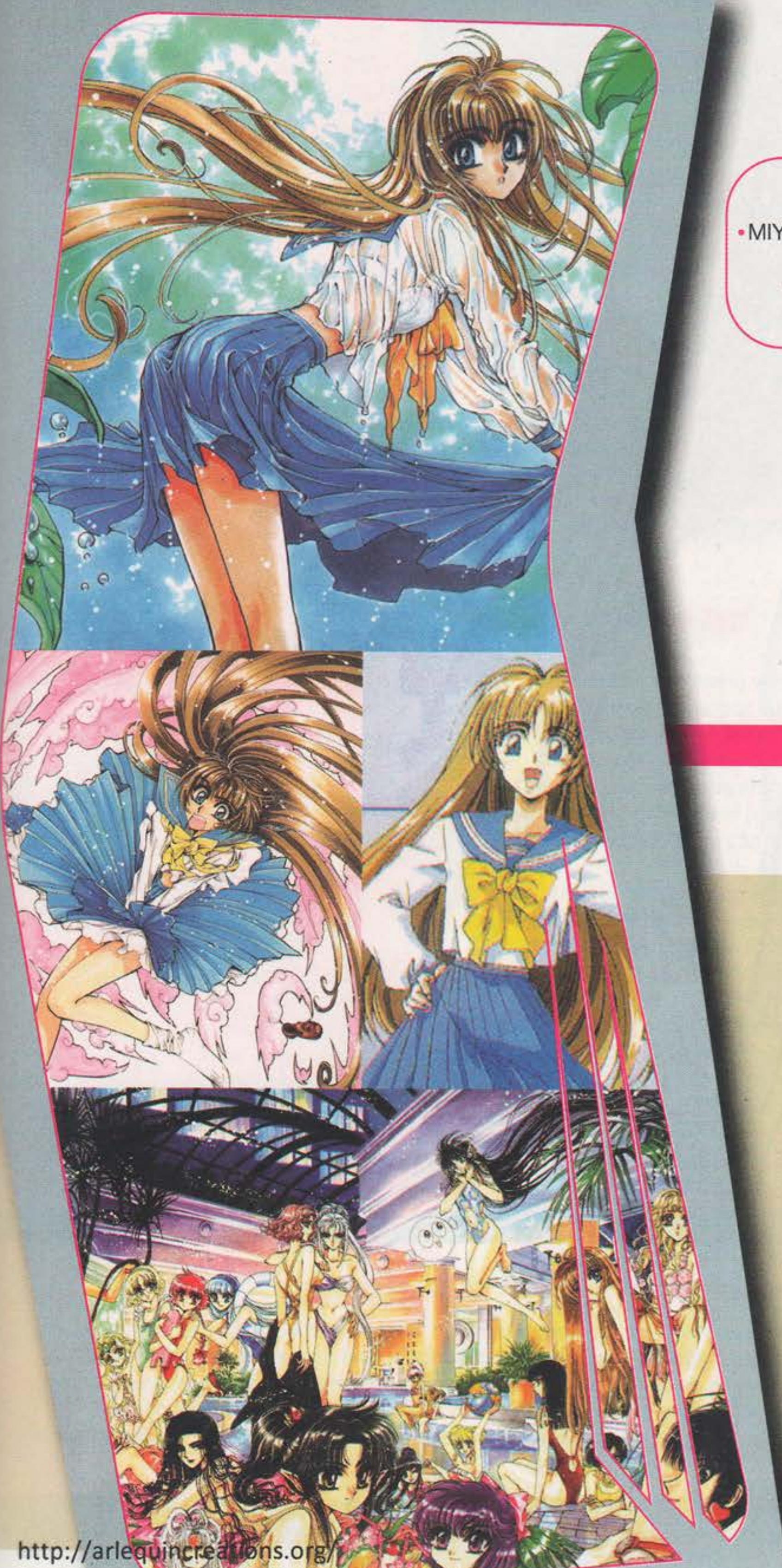
Fushigi no kuni no miyukichan (MIYUKICHAN IN THE WONDERLAND) ve la luz en el año de 1995 publicado por Kadokawa Shoten Publishing Co. dentro de su revista NEWTYPE; en este título las chicas de CLAMP nos presentan su propia versión bizarra de Alicia en el País de las Maravillas, en donde nos relatan cómo la protagonista de nombre Miyuki-chan tiene que viajar por diferentes mundos (uno diferente en cada historia), con la única intención de regresar a salvo a su casa y con la esperanza de no caer en las garras de las desquiciadas bellezas que habitan en cada uno de ellos las cuales estoy seguro que muchos hombres quisieran encontrar.

Miyukichan en el País de las Maravillas

Dentro de esta pequeña aventura podemos observar como nuestra protagonista despierta sobresaltada y quejándose por el horrible sueño que tuvo, pero al ver el despertador olvida su pesadilla ya que se le hace tarde para llegar al colegio, por lo que corre para poder llegar a tiempo. En el camino se encuentra con una sugestiva conejita de cosplay montada en una patineta, la cual la distrae del camino por lo que no puede ver un enorme agujero por el que cae, provocando que pierda el sentido momentáneamente.

Al despertar se encuentra con dos gemelas quienes la retan a una pelea, pero todo parece indicar que lo único que les interesa de Miyuki es dejarla desnuda pues cada vez que la intentan golpear le arrancan un pedazo de ropa.

Por fortuna para ella, logra escapar continuando su recorrido por este "maravilloso" mundo, dentro del cual también encuentra a un pequeño grupo de chicas que la invitan a tomar el té; a la gatita Cheshire, misma que está deseosa de enseñarle algunos "trucos" placenteros y por último a la reina de este singular mundo, quien por cierto tiene tendencias sadomasoquistas y además, está deseosa de convertir a Miyukichan en su mas sumisa esclava, persiguiéndola hasta que consigue atarla con su látigo, lo que provoca que Miyukichan despierte de esta horrible pesadilla quejándose por el horrible sueño que tuvo y mirando el reloj donde se da cuenta que se le hace tarde para el colegio y corre encontrándose a una sugestiva conejita de cosplay sobre una patineta en el camino; dando a entender que la historia nunca termina.



LOS MUNDOS BIZARROS DE LAS CLAMP

Además de esta historia Miyukichan visita otros mundos, los cuales son:

- MIYUKICHAN EN EL PAÍS DEL ESPEJO
- MIYUKICHAN EN EL PAÍS DE LA TV
- MIYUKICHAN EN EL PAÍS DEL TRABAJO DE MEDIO TIEMPO
- MIYUKICHAN EN EL PAÍS DEL MAH-JONG
- MIYUKICHAN EN EL PAÍS DE LOS VIDEO JUEGOS
- MIYUKICHAN EN EL PAÍS X 1999

Las historias no tienen mucha trama pero la calidad del dibujo y el sello de CLAMP en este trabajo lo vuelve artículo de colección. Si bien el manga no ha llegado a México, lo puedes encontrar en cualquier convención de cómics o en tiendas especializadas en el tema; en verdad es muy recomendable ya que el manga además de traer las historias antes mencionadas, cuenta con bastantes hojas a color en las cuales nos presentan el arte de Miyukichan in the Wonderland que verdaderamente valen la pena.

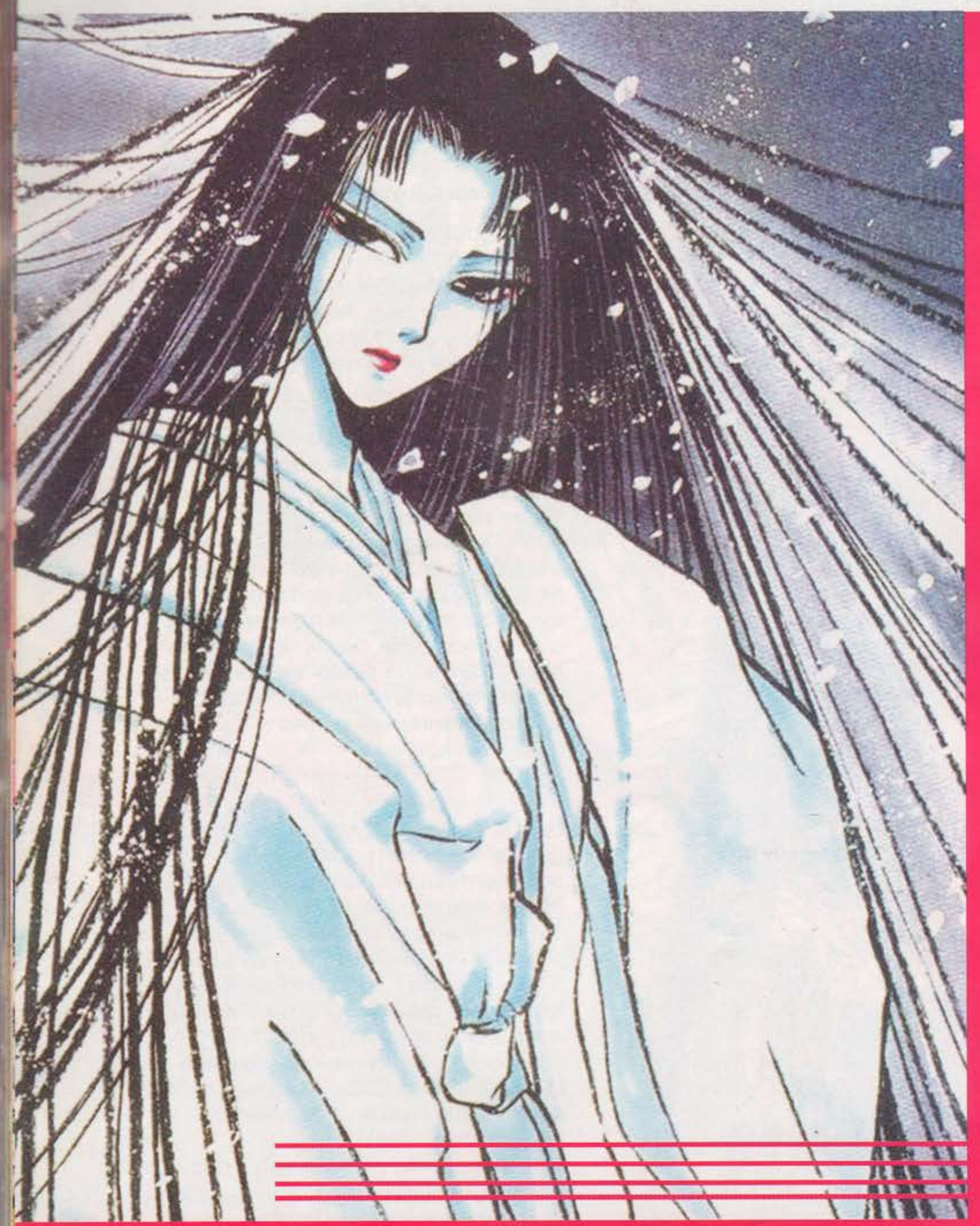
Miyukichan, ¿el anime?

Pues sí, leyeron bien, éste pequeño proyecto ganó tal aceptación por parte del público que en el mismo año salió la animación del manga, este se presentó en dos OVA´s de quince minutos dentro de las cuales nos presentan únicamente los mundos del País de las Maravillas y el País del Espejo. Si bien las OVA´s no presentan gran cambio en lo que al manga se refiere, son bastante entretenidas y logran hacer que pases un buen rato disfrutando de los enredos de los que tiene que escapar Miyuki-chan.

Por último y como dato curioso, en ninguna de las historias aparecen hombres y cada una de las historias finaliza con un **NEVER END** por lo que nuestra protagonista esta atrapada en un ciclo sin fin dentro de cada mundo; además, cabe señalar que Miyuki-chan aparece dentro de las páginas del manga de Tsubasa Reservoir Cronicles, en donde la podemos encontrar en los diferentes mundos, pero eso sí, siempre con su tostada en la boca y corriendo para llegar a tiempo al colegio.

SHIRAHIME SYO

Por Fernando E. Magos allstarkrad@hotmail.com



Muchos de nosotros conocemos las principales y más grandes obras de CLAMP, llámese Card Captor Sakura, Chobits o más recientemente Tsubasa Reservoir Chronicle y xxxholic; pero además de estas historias las chicas de CLAMP tienen uno que otro tesoro escondido, desconocido para la mayoría de nosotros como es el caso de la historia que vamos a tratar en esta ocasión, la cual responde al titulo de la Princesa de las Nieves.

Dicen que cuando nieva es por que Shirahime esta llorando

Nuestra historia comienza con una pequeña introducción en la que podemos apreciar como un hombre de mediana edad avanza a través de una tormenta de nieve, y durante su trayecto se encuentra a una joven hermosa de piel blanca la cual parece estar en espera de alguien, por lo que el hombre le interroga el por qué está en medio de la tormenta y le advierte que puede ser peligroso a lo que la joven únicamente se limita a contestar que "Shirahime es la Diosa de la Nieve y en los días en los que la nieve cae como hoy, es por que Shirahime esta llorando", dejando su conversación inconclusa y dando inicio a las tres historias cortas con las que esta conformado este manga.

La montaña del lobo

Esta es la primera historia la cual nos relata como una hermosa joven de nombre Fubuki pierde a su padre víctima de la crueldad del lobo que habita en la montaña de su región, por lo que se prepara para ir en su caza, aún en contra de los deseos de su madre, quien se encuentra temerosa de que corra el mismo destino que su padre, por lo que le hace prometer que vengará a su padre y regresará a su lado.

A pesar de las protestas de su madre, Fubuki sale en busca del lobo pero en el camino es atacada por una jauría de perros salvajes quienes están a punto matarla; a punto de perder el sentido se escucha un aullido en lo profundo de la montaña. Cuando Fubuki despierta se encuentra recostada en una cueva y al cuidado del lobo que mató a su padre, desafortunadamente se encuentra muy débil como para darle muerte; para su sorpresa el lobo no tiene intenciones de hacerle daño y con el paso de los días cuida de ella y la alimenta, lo que la lleva a pensar si el lobo fue realmente el atacante de su padre, por lo que decide perdonarlo y olvidar su venganza haciéndose su amiga y bautizándolo con el nombre de "INUKI", pero el destino es caprichoso...

La flor del hielo

Este es el nombre de la segunda historia la cual inicia con una joven pareja de enamorados que se encuentra al pie de un lago congelado por el invierno, los que ante la inminente partida de él, hacen una promesa que consiste en que él regresaría y ella lo esperaría en ese mismo lugar sin importar cuánto durara su viaje.

El tiempo pasa y aquel joven que hiciera la promesa a su amada al pie del lago por fin regresa, la angustia se refleja en su rostro pues han pasado treinta años desde su partida y sufre al saber que su amada ya debe haber partido del lugar, pero grande es su sorpresa al descubrir que el paisaje no a cambiado en lo mas mínimo, aunque esta no seria su única sorpresa...



Hiyoki No Tori

En esta última historia vemos a un joven guerrero que camina a través de una tormenta de nieve, por culpa de la cual se encuentra perdido; siendo su único deseo poder llegar a su aldea para poder reunirse con su prometida a la que le prometió casarse con ella; de pronto sus pensamientos son interrumpidos por una pareja de garzas que se encuentran en la copa de un árbol en medio de la nieve, el guerrero celoso de que ellas sí puedan estar juntas, les arroja una flecha matando a una de ellas y siguiendo su camino.

Pasan unos días y aquel joven exhausto por el cansancio tropieza; grande es su sorpresa al descubrir que el lugar en el que cayó se encontraba la garza que había matado pero a la cual le hacía falta la cabeza; por lo que confirma su sospecha de que estaba caminando en círculos y cae rendido al borde de la muerte, en medio de su deliro sueña con una hermosa mujer la cual lleva entre sus brazos un cráneo humano, por lo que piensa que la diosa de la muerte ha venido por él, pero por el contrario, ella se limita a señalar con la mano, al despertar el joven decide tomar el camino que la "diosa" le señaló, sin saber que sorpresas le aguardaran en el camino.

El gran final

Para concluir esta obra vemos nuevamente al hombre y a la mujer del inicio, la cual parece estar dispuesta a contestar a sus preguntas donde nos enteramos de que...

Shirahime Syo es una recopilación de historias trágicas que están involucradas de alguna forma con la Princesa de las Nieves; fue publicada en Japón en el año 2001 por Kodokawa Shoten Publishing Co., Tokyo, lo que la vuelve una de las obras recientes de CLAMP. Como dato adicional Shirahime es uno de los ángeles participantes de Angelic Layer. Afortunadamente ha sido traducida en inglés y español por lo que no es muy difícil encontrarla en convenciones o tiendas especializadas.

CLOVER

LOBO hush.punishment@gmail.com



Una publicación abierta de CLAMP, presentada en sus comienzos dentro de la desaparecida revista Amie desde el 6 de Junio de 1997. Dicha serie fue adoptada por CLAMP desde el 9 de Agosto de 1999, dentro de 4 ediciones con cubierta de papel vegetal, donde se pueden apreciar detalles con la figura de distintas aves, tréboles, listones y otras figuras más, ediciones de lujo para sus protagonistas; Suu, Kazuhiko, Oruga y Ran.

Dentro de los 4 tomos editados por CLAMP, quien ha mostrado interés por seguir con la serie, se presenta un poema constante.

A diferencia de muchos mangas, Clover no ha dado un gran salto al Anime, puesto que sólo cuenta con un escaso minichip de seis minutos de duración.

Los Tréboles

La historia de Clover está relatada en dos tiempos diferentes, el presente y el pasado, presentando en los primeros dos tomos de la serie una historia en tiempo presente, en la que a Kazuhiko Faye Ryuu se le encomienda una misión por los Five Leaf Clover (los tréboles de cinco hojas). Kasuhiko rechaza la misión debido a que sus días con la milicia han terminado, pero la anciana General Koh insiste alegando que el consejo ha tolerado bastante sobre él antes.

La misión de Kazuhiko era sencilla, llevar a una niña a visitar un parque de diversiones que ya había sido abandonado, pero son atacados camino a dicho lugar, la batalla revelaría que la niña llamada Suu se trataba de un Four Leaf Clover (trébol de cuatro hojas) y que ella sola podría superar el poder del consejo de los tréboles de cinco hojas, quienes eran el máximo poder en ese momento.





También...

Dentro del tercer tomo de la saga, la trama se centra en como Suu conoce a la exnovia de Kazuhiko, una One Leaf Clover (trébol de una hoja) y cómo era la relación que ellos llevaban. Finalmente en el cuarto tomo se cuenta la historia de dos hermanos gemelos, quienes fueron separados por un Three Leaf Clover (trébol de tres hojas) y como luchan, juntos y separados, por combatir el poder del consejo de los ancianos Five Leaf Clover.

Siendo así que el tercer y cuarto tomo se centran en momentos pasados, por lo que podrían considerarse precuelas de las primeras dos ediciones.

Suu

Es una niña con aspecto apacible y cariñoso, pero que esconde un inmenso poder, al tratarse del único trébol de cuatro hojas existente en el mundo, con la capacidad de hacer presentes unas enormes alas que sobresalen de su espalda, y de así quererlo, causar una destrucción catastrófica. La pequeña permanecía encerrada por voluntad propia y aislada del mundo, acompañada solamente por unos muñecos mecánicos con el aspecto de varias especies animales. Cuando es confiada a Kazuhico, ella decide ir para conocerlo, puesto que había escuchado de él a través de Oruha, su amiga telefónica y exnovia del joven.

Kazuhiko

Es el exmilitar encargado de llevar a la pequeña Suu a donde sea la voluntad de la niña, arriesgando su vida durante el recorrido para salvaguardar la de Suu, encariñándose poco a poco con ella. Kazuhiko también posee la habilidad de mutar su brazo a un arma que lo ayuda a pelear.

Gingetsu

Es un antiguo amigo de Kazuhiko, quien en su pasado había trabajado con él, ahora viviendo una vida casi pacífica junto a Lan, un clover que acogió en su casa tiempo atrás. Gingetsu utiliza un sable para sus batallas. Mientras que Lan, el joven de tres hojas que vive con él, quien además perteneció al proyecto Clover junto con Suu, es un experto en maquinaria e informática.

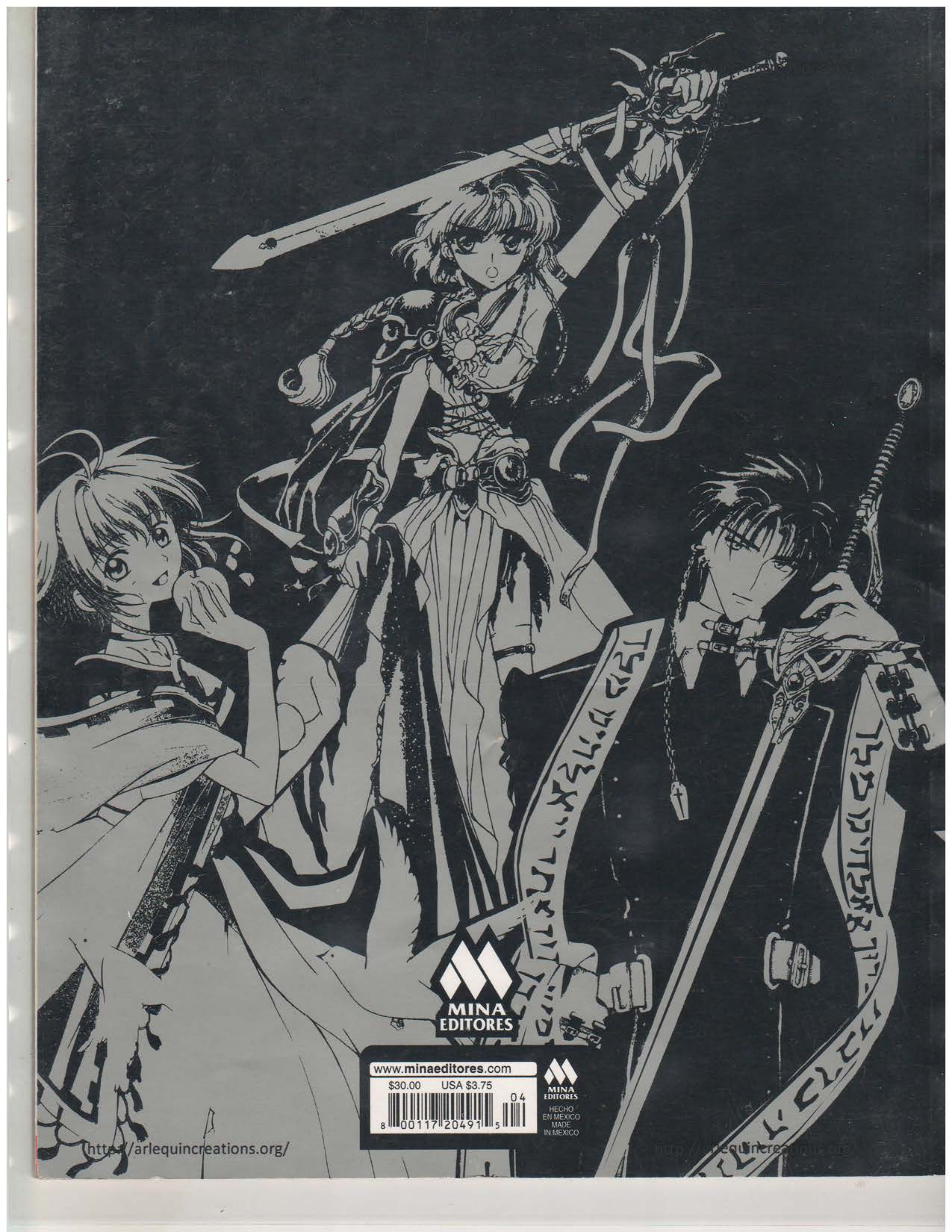
Oruha

Es la fallecida ex-novia de Kazuhiko, una joven cantante sin gran fama ni gloria, debido a que se encontraba comenzando su carrera. Conoció a Suu por medio del teléfono, y juntas compusieron la canción "Clover".

Balgus

Es otro antiguo conocido de Kazuhiko, con un aspecto de poco fiar y algunos asuntos pendientes que arreglar con Kazuhiko.




MINA
EDITORES
www.minaeditores.com
$30.00 USA $3.75
04
8 00117 20491 5
MINA
EDITORES
HECHO
EN MEXICO
MADE
IN MEXICO